ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ
ゲーム用語事典
アスキー出版局

ファミコン通信
責任編集

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ

ゲーム用語事典

アスキームック
ASCII

ファミコン通信
責任編集

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ

ゲーム用語事典

アスキームック ASCII

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ

ゲーム用語事典

CONTENS

ゲームに関する用語を
ジャンル別に解説

本書ではビデオゲームに関する、さまざまな用語をわかりやすく解説しています。自機やキャラクターといったような、ゲームプレーヤーにとっては常識的な言葉から、ゲームプログラマーが使うようなコンピューターよりの専門用語まで幅広くとりあげています。ゲームハードと周辺機器、ゲーム用語、ゲーム関連のコンピューター用語のほかに、マニアの間で使われるゲームスラングや、週刊ファミコン通信で生まれた用語も掲載してあります。

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ

ゲーム用語辞典

1971—1992

テレビゲームの歴史に基づく

ゲーム年表

●この年表の利用法

『インベーダー』が流行していた時代、世の中ではどんな出来事が起きていたのか？　なんて情報がわかるのがこの年表。アーケードゲームの歴史を語るには欠かせない、代表的なゲームを一挙掲載。アーケードゲームが登場してから、現在までの20年の歴史をまとめてみた。家庭用ゲームについてはゲーム年鑑を参照(宣伝)。

ゲーム業界全般の動きはココ	ゲーム
ブーム、社会象などはココ	文化
政治、経済、事件などはココ	社会
コンピューターに関連はココ	計算機
その当時、活躍した人物欄	人間
ファッションや流行語など	その他

●年表の見方

各項目別の見出し。各ジャンルについての内容は、左下を参照するべし。

年代。この年表は、世界初の業務用ゲームが発表された年から始まる。

ジャンル別の解説。世の中の流れもわかり歴史の勉強になる。



とくに話題性の高かったアーケードゲームや事件、文化を写真で紹介している。ゲームはカラー、時事ネタはモノクロ。

写真の解説。年表の初頭はゲームの紹介が少ないが、まあ安心してくれ。後半で、ドッチャリ登場するからね。

	1971-S46	1972-S47
ゲーム	●世界最初の業務用テレビゲーム『コンピュータ・スペース』がナッチング社より発表される	●アタリが日本初の業務用テレビゲーム『ポン』発表。売上10万台で、事実上テレビゲーム業界のスタートとなる ●マグナボックスがテレビゲーム『オデッセイ』を開発
文化	●東京銀座にマクドナルド１号店開店。外資系ファストフード店の始まりとなる ●初のカップ麵登場 ●アルミ缶ビール登場 ●100円化粧品発売される	●ロッテリア設立 ●小型電卓カシオミニ発売 ●上野動物園でパンダ初公開 ●タウン情報誌、ぴあ創刊 ●郵便料金は、はがき10円、封書20円
社会	●大映、倒産	●田中政権発足。日本列島大改造ブーム ●沖縄の施政権返還で沖縄ブーム起こる ●スーパー売上で百貨店を抜く ●横井庄一さん帰国 ●連合赤軍浅間山荘事件 ●コンコルド、羽田に飛来
計算機	●ヴィルス、Pascal言語を発表 ●インテル社、世界初のマイクロプロセッサ（MPU）第１号i4004（4ビット）開発	●マルセーユ大学でPROLOG言語が発表される ●インテル、8ビットマイクロプロセッサi8008を開発 ●IBMがフロッピーディスクを開発
人間	●ヒーロー：仮面ライダー ●活躍したヒト：にしきのあきら、岡崎友紀、千葉真一、吉沢京子	●活躍したヒト：フォーリーブス、南沙織、森田健作、五十嵐じゅん
その他	●流行したモノ：ボウリング、ノーブラ、ホットパンツ ●流行語：「ガンバラナクッチャ」	●マリンルック、1920年代のファッションが流行 ●流行語：「はずかしながら」、「ヘンシーン」、「あっしにはかかわりのねえことで」

マクドナルド１号店開店



初のカップ麵登場



➡現在でも食べ続けられているカップヌードル。１個100円と20年たってもいまとそんなに変わらないお値段。
⬆当時、フィレオ・フィッシュは100円、マックフライポテトは70円で発売された。お肉は牛肉100パーセント。

横井さん帰国



➡太平洋戦争がずっと続いてると信じて、27年間、グァム島のジャングルに潜んでいた。お疲れ様です。
⬇カンカン、ランランご近影。いまじゃ、そんなに重宝がられてないけど、当時は３時間並ばないと、見られなかったのだ。

パンダ初公開



1973-S48	1974-S49
●未婚の母が話題となる　●モナリザブーム ●ジローレストランシステム設立 ●小松左京『日本沈没』ブーム起こる ●電動式パチンコ登場　●シルバーシート登場	●ホットプレート人気　●デニーズ１号店開店 ●ユリゲラー来日。超能力ブーム起こる ●中央競馬会、電話による馬券購入を開始 ●麻雀ブーム最高潮　●新幹線に食堂車登場
●アメリカ宇宙観測基地衛星スカイラブ打ち上げ　●円、変動相場制へ移行　●EC６ヶ国共同変動相場制へ移行　●第４次中東戦争　●オイルショックで各地でトイレットペーパー買い占め騒ぎ	●丸山ワクチン発表される　●物価狂乱　●電気料金、平均56.8パーセント値上げ　●団地でピアノ騒音殺人事件発生　●石油、電力節約でテレビの放送時間を短縮　●丸の内で時限爆弾爆発
●ベル研究所のリッチーら、C言語を開発 ●アラン・ケイら、パーソナルコンピュータという名称を考案	●モトローラのマクロプロセッサ6800発表される ●東芝が初のワンボードマイコンTLCS-12を発表
●活躍したヒト：郷ひろみ、天地真理、森田健作、岡崎友紀	●活躍したヒト：西城秀樹、アグネス・チャン ●長島茂雄引退
●テニスルック、ニットが流行 ●流行語：「じっとがまんの子であった」、「ちょっとだけよ」、「タバコする？」、「いまなんどきですか」	●バギーパンツ、1930年代ファッション流行 ●流行語：「と、日記には書いておこう」、「巨人軍は永遠に不滅です」

オイルショック



⬅アラブの人がいじわるして日本に石油を売ってくれない→石油がないと紙が作れない→で、全国民が紙の買い占めに。
⬇展示された美術館に人は殺到するは、モナリザのジグソーパズルは出るわ、で大フィーバーだった。

モナリザブーム



ユリゲラー来日



⬅スプーン曲げの本家本元。当時、子供に家のスプーンをぐにゃぐにゃにされて（超能力じゃなく）、泣いたお母さんが続出。

長島茂雄引退



⬅引退発表のときの名言、「我が、巨人軍は永遠に不滅です」は流行語にもなった。日本中のファンが泣いた。

	1975-S50	1976-S51
ゲーム	●コンピューター初のRPG『ROGUE』が、カリフォルニア大学バークレイ分校で開発される	●アタリ『ブレイクアウト』登場。日本では『ブロック崩し』の名でヒット
文化	●カラーテレビはほぼ全世帯に普及 ●電気敷毛布人気 ●紅茶キノコブーム ●銀行預金のキャッシュサービス始まる	●『泳げたいやきくん』大ヒット。タイ焼き屋も繁盛 ●持ち帰り弁当屋登場(ほっかほっか亭開店) ●ロングライフ牛乳登場 ●ジョギングブーム ●ファミリーバイク登場 ●5つ子誕生
社会	●完全失業者100万人突破で不況深刻化 ●第1回先進国首脳会議(サミット)開催 ●3億円事件時効成立 ●警視庁に要人警護部隊(SP)誕生 ●ガソリン無鉛化始まる ●エリザベス女王来日	●高齢化社会化 ●IMF、世銀総会で黒字国責任論 ●ロッキード事件発覚。丸紅会長、全日空社長、田中角栄逮捕 ●公共料金の値上げ相次ぐ ●政府が狂乱物価終息宣言 ●国鉄のSLがすべて廃止に
計算機	●マイクロソフト、M-BASICを発売 ●MITS社がi8080CPU搭載の世界最初のパソコン、オルテア8800を発売。オルテアを使って、初のBASICインタプリタが開発される	●日本電気がマイコンキットTK-80を発売 ●スーパーコンピュータ〝クレイⅠ〟発表
人間	●活躍したヒト:西城秀樹、桜田淳子、佐藤佑介 ●映画のヒットでエマニュエル婦人がブームに	●活躍したヒト:山口百恵、三浦友和、志穂美悦子
その他	●毛皮コート、ブーツ、つなぎが流行 ●流行語:「あんた、あのコのなんなのさ」、「私作る人、僕食べる人」、「ちかれたび〜」	●チェニックスタイル、ブーツ、トレンチコート流行 ●流行語:「黒いピーナッツ」、「みーんな悩んで大きくなった」、「記憶にございません」

紅茶キノコブーム



⬅万病に効くとか、長生きするという触れ込みで、大ブームになった紅茶キノコ。どう見てもうさん臭いし、体に悪そうだぞ。
⬇当時は悪人の代名詞的存在だった、田中角栄。ロッキード事件は、〝黒いピーナツ〟、〝記憶にございません〟など、たくさんの流行語を生んだのだ。

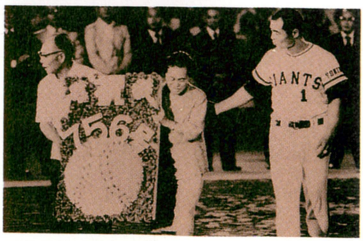


ロッキード事件

泳げたいやきくん



⬅『たいやきくん』を歌っていた子門真人。この歌の売上記録を破ったヒット曲は未だにないほど。
⬇文字どおりのホームラン王となった、王選手。756本だもんなー。お菓子のホームラン王は、ナボナじゃない思うけど。

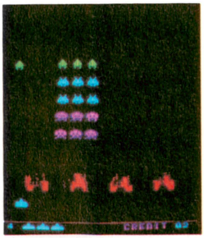


王756号

1975-1978

1977-S52	1978-S53
●MITの大型コンピュータでアドベンチャーゲーム、『ゾーク』が開発される	●タイトー『スペースインベーダー』……空前絶後の大ヒット ●レジャック（後のコナミ工業）『カメレオンアーミー』……スリリングな対戦モードが話題に
●カラオケ大流行 ●マイクロコンピューター付き電子レンジ登場 ●ポルノ雑誌自動販売機の自主規制始まる ●スーパーカーブーム絶頂 ●コカコーラ1リットル瓶発売	●イエローマジックオーケストラ結成 ●インベーダーブーム ●CMソングのレコード化が流行 ●無添加、自然食品ブーム ●養老の瀧、牛丼に進出 ●ディスコ人気高まる ●ヤクルト初優勝
●日米間でカラーテレビ対米輸出自主規制合意 ●1億総中流化論争起こる ●無差別殺人の青酸入りコーラ事件発生 ●国産人工衛星ひまわりによる気象観測始まる	●日米農産物交渉、オレンジ等輸入拡大で合意 ●日中平和有効条約調印 ●警官の不祥事続発 ●イギリスで試験官ベビー誕生 ●新東京国際空港開港 ●世界一厳しい内容の排気ガス規制実施
●初のデジタルシーケンサMC-8発売される ●コモドール社のPET2001、アップルコンピューター社のAppleⅡなど、8ビットパソコンが相次いで発売される	●東芝が初の日本語ワープロJW-01を発売 ●日立、ベーシックマスターレベルⅠを発売 ●シャープ、MZ-80Kを発売
●王世界新記録の756号本塁打 ●コマネチブーム ●活躍したヒト：郷ひろみ、草刈正雄、志穂美悦子、ピンクレディー	●ピンクレディー人気絶頂 ●映画のヒットでロッキーブームに ●活躍したヒト：西城秀樹、川崎麻世、大場久美子
●パンクファッション、ベスト流行 ●流行語：「よっしゃ」、「翔んでる」	●マルチレングファッション、タンクトップ流行 ●流行語：「窓際族」、「ナーンチャッテ」、「フィーバー」

スペースインベーダー大ブームに





⬆タイトー社がポストブロック崩しゲームとして開発した、シューティングゲームの祖。単純な操作で壮快感、危機感が味わえ、また裏技的なテクニックも存在し、日本中にブームを巻き起こす。社会現象にまで発展した。

新・東京国際空港開港



➡日本の国際空港が東京の羽田から、千葉の成田に。羽田空港より広いけど、遠くてタイヘン。成田エクスプレスの運賃も高いゾ。あと、空港使用料の2000円ってのも納得でき～ん（グチ）。

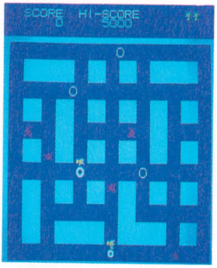
ピンクレディー人気絶頂



➡老若男女から指示されたスーパーアイドル。レコード大賞までとったのだ。アメリカ進出後、人気が低迷した。

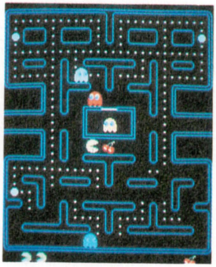
	1979-S54	1980-S55
ゲーム	●アタリ『アステロイド』……ギラギラ輝く異質なベクタスキャンの映像 ●アタリ『ルナランダー』 ●ユニバーサル『ギャラクシーウォーズ』……業界初のゲーム大会 ●ナムコ『ギャラクシアン』……マスクされたフィールド ●任天堂『シェリフ』……リボルブ式のユニークな操作 ●テクノン工業『ドラキュラハンター』 ●電気音響『平安京エイリアン』 ●SNK『与作』 などが登場した	●タイトー『ルパン三世』……人気アニメの影響を受ける初のキャラクターもの ●日本物産『クレイジークライマー』……ユニークな操作方法でヒット ●SNK『サスケVSコマンダ』……多種多様なボス
文化	●インベーダーブームが続く ●天中殺ブーム ●自動車電話サービス始まる	●家具調こたつ人気 ●ビニール本ブーム ●MANZAIブーム
社会	●リニアモーターカー時速504キロを達成 ●キャプテンシステム実験開始 ●ターボチャージャー搭載車急増 ●ECの秘密文書にうさぎ小屋批判 ●白菜暴騰。2ヵ月で約20倍	●天気予報に降水確率導入 ●自動車生産台数アメリカを抜き世界1位に ●日米自動車摩擦激化 ●政府、イランに経済制裁を決定
計算機	●インテル、i8086を発表 ●モトローラ、68000を発表 ●日本電気、PC-8001を発売(日本初の8ビットパソコン) ●IBMが4300シリーズを発表。第4世代の幕開け ●松下電子工業、真空管生産やめる	
人間	●江川、巨人入団 ●ドラえもんブームに ●活躍した人：西城秀樹、榊原郁恵、川崎麻世、大場久美子	●山口百恵引退 ●長島解任、王引退
その他	●スポーツウェア流行 ●流行語「ギャル」、「省エネ」、「ダサイ」、「ウサギ小屋」、「エガワる」	●ダウンジャケット大流行。トレーナー、ニュートラ人気

平安京エイリアン



⬆東大生が作った、というキャッチフレーズが印象的なビデオゲーム。電気音響製。画面は地味だが数多くのテクニックが存在し、ゲームマニアを楽しませた。

パックマン



⬆ポスト『インベーダー』の真打ち。グラフィック、サウンド、操作性のいずれも完成度が高く、近代ゲームの開祖とでもいうべき作品。アメリカでも大ヒットした。

山口百恵ファイナルコンサート



⬅「結婚したら、家庭を守ります」という引退宣言後、現在にいたるまでその意志を貫いてる立派な人である。

江川、巨人軍入団



➡阪神への入団が決まってのに、「巨人に入れてくんなきゃイヤ〜ン」とワガママを押し通しちゃった。人の迷惑を考えないでワガママを押し通すことを当時〝エガワる〟と言った。

	1981-S56
●ナムコ『パックマン』……アメリカでも大ヒット ●ナムコ『ラリーX』……初めてのBGMつきゲーム ●日本物産『ムーンクレスタ』……合体モノのはしり ●ユニバーサル『スペースパニック』などが登場	●ナムコ『ギャラガ』 ●コナミ『スクランブル』……初の横スクロール、のちの『グラディウス』のヒントにもなった名作 ●SNK『ヴァンガード』……8方向スクロールシューティング ●タイトーUSA『QIX』……線を引き、陣地を作る独特なゲーム性でヒット ●コナミ『ストラテジーX』 ●ウイリアムズ『ディフェンダー』 ●任天堂『ドンキーコング』 ●セガ『ボーダーライン』 などが登場
●ヘッドホンステレオ大ヒット ●ルービックキューブ大ヒット	●郵便料金は、はがき40円、封書60円 ●ノーパン喫茶流行 ●ジャズダンス話題を集める ●フォーカス創刊 ●ビデオディスク発売 ●フィーバー型のパチンコ機、社会問題に
●家庭内暴力が急増、金属バット事件も発生 ●野菜の暴騰続く ●出産数、婚姻数とも史上最低を記録 ●吉野屋、会社更生法申請	●対米自動車輸出規制決定 ●三和銀行でオンライン詐欺事件 ●中国残留孤児の訪日 ●アメリカ、スペースシャトル計画の打ち上げを開始 ●羽田沖日航機墜落事件 ●セカンドカーブームで軽自動車に人気
	●米ゼロックス、グラフィックユーザーインターフェイスを持つコンピューターStarを発表 ●IBM-PC発売される ●富士通、FM-8を発売 ●マイクロソフトがMS-DOSを開発 ●米国、プログラム保護のため改正連邦著作権法を施行
●活躍した人：田原俊彦、松田聖子、近藤真彦、藤谷美和子	●活躍した人：田原俊彦、松田聖子、近藤真彦、伊藤つかさ
●流行語：「カラスの勝手でしょ」、「それなりに……」、「直角内閣」	●ブルゾン流行 ●流行語：「ぶりっ子」、「ハチのひと刺し」、「なめんなよ」

中国残留孤児来日



⬆戦争中、中国で生き別れになった両親や兄弟を捜すために来日した。

ムーンクレスタ



⬆内容が明確に区分されたステージ構成や、3種類の自機が合体する合体ステージなど、新機軸がてんこ盛り。日本物産株式会社製。

ドンキーコング



➡任天堂製のアクションゲーム。ヒーローマリオがコングにさらわれた姫を助けに行く。まったく異なる4つのステージが大きな特徴。

ギャラガ



➡『ギャラクシアン』の続編。自機を奪わせ奪回して合体し逆襲するアイデアが秀逸。敵の軌跡も美麗。

1982-S52

ゲーム

●セガ『ザクソン』……斜め横から見た初の3Dシューティングゲーム
●ナムコ『ゼビウス』
●ナムコ『スーパーパックマン』
●ナムコ『ポールポジション』……ナムコ初の大型筐体ステレオ4チャンネルで大迫力の音響効果をだす
●ナムコ『ディグダグ』
●コナミ『ガッタンゴットン』……業界でも珍しいリアルタイムパズルゲーム
●コナミ『タイムパイロット』……全方向スクロール
●ニチブツ『ジャンゴウナイト』……業界初の脱衣麻雀ゲーム
などが登場

文化

●エアロビクス、ゲートボール流行　●温水洗浄便座注目される
●500円硬貨出現　●豆乳ブーム　●ビタミンブーム起こる
●コピーライター大人気　●パーソナル無線登場

社会

●北炭夕張鉱閉山、全員解雇通知　●単身赴任者10万人超える
●リニアモーターカー有人浮上走行実験成功
●円、1ドル228円50銭　●警視庁、ポーカーゲームの賭博機を摘発

計算機

●初のデジタルサンプラー、フェアライトCMI発売される
●IBM産業スパイ事件。日立、三菱の社員がFBIに逮捕される

人間

●活躍した人：田原俊彦、河合奈保子、近藤真彦、薬師丸ひろ子

その他

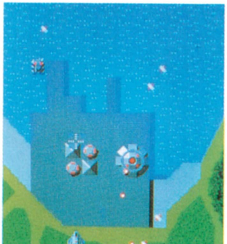
●古着ルック流行
●流行語：「カイカン」、「ネクラ、ネアカ」、「心身症」、「逆噴射」

エアロビクス流行



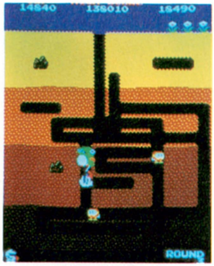
⬅若い娘からオバさんまで、女はみんな夢中になったエアロビ。ババアのレオタード姿はゴメン。

ゼビウス



⬆グレースケールを基調にしたグラフィックが美しいシューティング。全体に流れる無機質感が印象的。敵の動きやマップ構成など、すべてが斬新で革命的だった。ナムコ製。

ディグダグ



⬆縦画面固定、ステージクリアー型のコミカルアクションゲーム。様々なテクニックが存在し、それらを発見しつつ駆使することがじつに楽しい。ナムコ製。

ポールポジション



⬅8ビットCPUを搭載したハードウエアを駆使し、車の挙動を細密にシミュレートしたレースゲーム。電子的に再現された富士スピードウェイをF1カーを駆って疾走する。ナムコ製。

●コナミ『ジャイラス』……マンネリ化したシューティングシーンにまったく新しい3Dスタイルで登場　●コナミ『ハイパーオリンピック』　●セガ『アストロンベルト』　●ジャレコ『エクセリオン』……慣性をゲーム性に取り入れヒット　●タイトー『フロントライン』……自機を乗り換えられる任天堂『マリオブラザーズ』……アーケードよりもファミコン版がヒット　●セガ/アルファ電子『チャンピオンベースボール』　●ナムコ『リブルラブル』……右脳と左脳を独立して刺激するような独特な操作　などが登場
★ファミリーコンピュータ発売

●ワンルームマンション人気　●冷暖房エアコン売れ行き好調　●中国野菜に人気
●カフェバーブーム始まる　●貝割れ大根ブーム　●ミネラルウーター人気
●東京ディズニーランド開園　●NHKドラマ『おしん』大ブーム　●気くばりブーム

●ホンダ、アメリカで初の日本車生産　●1ドル252円
●金融、第2土曜日休業実施　●日本海中部地震発生。マグニチュード7.7
●三宅島、21年ぶりに噴火　●横浜で少年10人による浮浪者殺人事件発生
●日本初の試験官ベビー誕生　●実用通信衛星CS-2a打ち上げ

●日本電気、PC-9801(日本初の16ビットパソコン)を発売　●MS-Windows発表
●初の32ビットCPU『NS32032』ナショナルセミコンダクタより発売される
●ヤマハよりFM音源を備えたシンセサイザーDX-7発売される

●活躍した人：田原俊彦、中森明菜、近藤真彦、薬師丸ひろ子

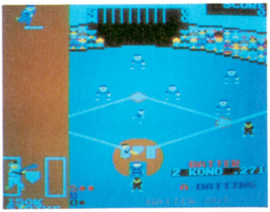
●レッグウオーマー流行　●流行語：「タコが泣くのよ」、「いいとも」、「ニャンニャン」

ハイパーオリンピック



⬅陸上8種競技をゲーム化。連射能力とタイミングの取り方が重要。連射のし過ぎで操作盤が壊れた筐体が続出。コナミ製。

チャンピオンベースボール

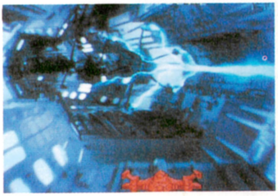


⬅⬇ビデオゲーム初の本格的野球ゲーム。あるテクニックを駆使すれば一生勝ち続けることができる。アルファ電子(現ADK)製。セガが販売した。





アストロンベルト



⬅⬆レーザーディスクによる映像に従来のコンピューター画像を重ねてゲームフィールドとしたゲーム。見た目のインパクトはあった。セガ製。

1984-S59

ゲーム

●カプコン『1942』……企画段階から輸出を考えて作られたゲーム設定。以後シリーズ化される ●任天堂『エキサイトバイク』 ●タイトー『シーファイターポセイドン』 **●任天堂『パンチアウト』** ●任天堂『スーパーパンチアウト』……任天堂は、このあと'86年にアーケード業界から手をひく

●テーカン(テクモ)『スターフォース』 ●アイレム『スパルタンX』……同名映画のヒットと、小気味よい操作でヒット ●ナムコ『ドラゴンバスター』……業界初のアクションRPG **●ナムコ『ドルアーガの塔』** ●ナムコ『パックランド』 ●アイレム『ロードランナー』思考型のアクションゲームなどが登場

文化

●10000、5000、1000円新札発行 ●電子体温計ヒット ●焼酎ブーム始まる
●山本益博著『東京味のグランプリ』話題。グルメブームも同時に到来
●ビールの変形ボトルに人気 ●ファミコンブーム徐々に起こる ●イッキ飲み流行
●キャプテンシステム、サービス開始 ●エリマキトカゲブーム

社会

●アメリカ、対日貿易赤字300億ドルと発表
●電電公社、CAPTAINサービスを開始 ●ボケ老人保険が認可される
●グリコ、森永脅迫事件発生 ●ロス疑惑騒動

計算機

●アップル、Macintoshを発売 ●TRONプロジェクト発足 ●IBM、PC/ATを発売

人間

●細野晴臣、アルバム『ビデオゲーム・ミュージック』をプロデュース
●活躍したヒト：とんねるず、松田聖子、田原俊彦、五木ひろし

その他

●イタリアンカジュアル、デザイナーズブラント流行
●流行語：「疑惑の銃弾」、「まるキン、まるビ」、「財テク」

パンチアウト



グリコ、森永事件

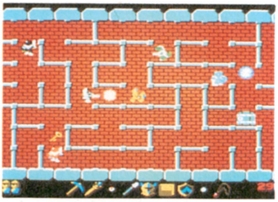


⬆毒入りのお菓子をバラ撒いて製菓業界をおびやかした、犯人のかい人20面相の似顔絵。

⬅２画面モニターが斬新なボクシングゲーム。敵は全部で５人。ワイヤーフレーム状のプレーヤーが印象的だ。任天堂製。

➡保険金殺人という言葉を世間に定着させた、三浦和義(サッカーでない)。嘘つきは口数が多い。

ドルアーガの塔



⬆ビデオゲームにRPGの要素を持ち込んだ初の作品。理不尽で複雑な手順を経て出現する宝箱を回収しつつ、塔の最上階を目指す。ナムコ製。



ロス疑惑

●コナミ『ツインビー』……バブルシステム第1弾 ●コナミ『グラディウス』……画期的なパワーアップシステムで大ヒット。自動難度調整機能付き ●アタリ『ガントレット』……マルチキャラクター、業界初の4人同時プレー ●セガ『ハングオン』 ●タイトー『影の伝説』……初めてFM音源搭載 ●セガ『スペースハリアー』 ●カプコン『魔界村』 ●コナミ『RF2』……ナムコの『ポールポジション』の筐体を利用したレースゲーム

などが登場

●大型テレビに人気集まる ●新人類ブーム
●ハーゲンダッツ1号店開店

●NTT、日本たばこ産業発足 ●文字放送始まる ●男女雇用機会均等法成立
●国際電信電話料金値下げ ●不凍液混入ワイン事件 ●三浦和義逮捕される
●厚生省、エイズ患者第1号を認定 ●日航ジャンボ機、群馬県山中に墜落。死者520人
●スペースシャトル(チャレンジャー)爆発事故起こる

●クレイリサーチ、CRAY IIを発表

●活躍したヒト：とんねるず、ビートたけし、吉幾三
斉藤由貴、沢口靖子、藤谷美和子

●阪神、21年ぶりに優勝 ●バルーンスカート流行
●流行語：「金妻」「新人類」

ハングオン





⬆➡人間の動きとゲーム中のプレーヤーの動きとがリンクしている、いわゆる体感ゲームの祖。写真の画面、筐体はスーパーハングオンのもの。セガ製。

スパースハリアー





⬆➡ジョイスティックの操作に従って筐体も動く、可動筐体の祖。グラフィックと3D表現がすばらしく、またゲーム内容も濃い作品。セガ製。

魔界村



➡これまでにない難度設定とコンティニュー機能で、驚異的なインカムを記録。カプコン製。

	1986-S61	1987-S62
ゲーム	●セガ『アウトラン』 ●タイトー『アルカノイド』……『ブロック崩し』のリメイク。シンプルな操作が受け、大ヒット ●ナムコ『源平討魔伝』……初の三重スクロール。サンプリングを多用 ●ナムコ『サンダーセプター2』 などが登場 ★ファミコン通信創刊 ★東京地裁がゲームソフトのレンタル禁止の判断	●アイレム『R·TYPE』 ●セガ『アフターバーナー2』 ●タイトー『オペレーションウルフ』 ●タイトー/東亜プラン『究極タイガー』 ●カプコン『ストリートファイター』 ●タイトー『ダライアス』
文化	●麦芽100パーセントビールブーム ●ホブソンズの行列が話題になる ●吟醸酒、生酒など、高級日本酒が人気となる ●ハレー彗星ブーム ●海外旅行ブーム高まる ●大井競馬場で初のナイター競馬	●カルガモちゃん話題に
社会	●男女雇用機会均等法施行 ●東京サミット開催 ●円、東京外為市場で一時152円55銭 ●株、金取引などマネーゲーム盛ん ●預金金利引き下げ。戦後最低に ●大島、三原山大爆発 ●ビートたけしがフライデーに殴り込み ●国鉄の分割民営化決定	●鉄鋼業界で合理化案相次ぐ ●国鉄廃止→JRスタート ●大韓航空機墜落事件
計算機	●日本でプログラム保護を目的とする著作権法改正 ●KDDデータ回線侵入事件	●シャープX68000発売される
人間	●岡田有希子とび降り自殺 ●活躍したヒト：おニャン子クラブ、本田美奈子	●マイケル・ジャクソン、マドンナ来日で大フィーバー ●石原裕次郎死去
その他	●デザイナー、キャラクターブランド本格的流行 ●ダイアナ妃ブーム ●流行語：「不器用ですから」、「プッツン」	●ワンレン、ボディコンが流行

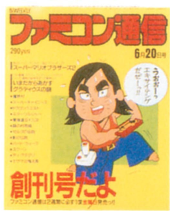
アウトラン





⬅⬇可動筐体ものの決定版。分岐するたびに表情が変わるバリエーション豊かなコースと、ゲーム音楽らしくないムーディーなサウンドが秀逸。セガ製。

ファミ通創刊



⬅1986年6月、ファミコン通信が創刊された。お値段は、現在とおんなじ290円だったのだ。べーしっ君が表紙の務めたのはこの号だけ。

アフターバーナー2





➡可動部分の軸をひとつふやし、2軸としてより複雑な動きを実現。現用戦闘機によるドッグファイトをモチーフにした3Dシューティング。スピード感がすばらしく、完成度は高い。タイトルに『2』がつかないものもある。セガ製。

	1988-S63
●ナムコ『ファイナルラップ』……初の通信機能搭載で最大8人同時プレー可能　●ナムコ『ドラゴンスピリット』　●タイトー『ミッドナイトランディング』などが登場 ★PCエンジン発売	●ナムコ『アサルト』　●サン電子『上海』……単純なようで奥の深いパズル的ゲーム性でヒット　●データイースト『チェルノブ』　●カプコン『ロストワールド』……『大魔界村』に続くCPシステム第2弾。コナミ『グラディウス2』　●カプコン『大魔界村』　●タイトー/東亜プラン『達人』などが登場 ★メガドライブ発売　★PCエンジンCD・ROM²発売
	●フラワーロックヒット●コードレス電話ブーム ●エニックス『ドラゴンクエストIII』発売。行列が社会現象に
●NTT株高騰 ●日、米、欧で株大暴落 ●IC不足が問題に	●ディスコで照明落下、死者3名 ●青函トンネル開通　●東京ドーム球場完成 ●リクルート疑惑　●ドル安、円高1ドル120円台に
●IBMがPS/2を発売	●コンピューターウイルス国内ネットに初侵入
●活躍したヒト：明石家さんま少年隊、後藤久美子	●ポルノ女優で国会議員のチチョリーナが来日して話題に ●活躍したヒト：光GENJI、今井美樹、浅野温子、浅野ゆう子
	●女性のファッションはボディコンが定着 ●流行語：「フリーター」、「レトロ」、「カウチポテト」

リクルート疑惑



⬆江副さんは、会社の未公開株を勝手にワイロがわりに売っちゃいました。『いたスト』なら許されたけどね。

青函トンネル開通



⬅本州と北海道を結ぶ、青函トンネルが開通。これで日本列島は、ほぼ地続きになったわけだ。

東京ドーム完成



➡日本初の屋根つき球場。もう、雨が降っても試合が中止にならないってんで、野球ファンは大喜び。

ドラゴンスピリット



⬆『ゼビウス』タイプのシューティング。美麗なグラフィック、サウンドが印象的。ナムコ製。

ダライアス

➡3画面筐体による、超横長の横スクロールシューティング。魚介類で統一された巨大ボスが秀逸。タイトー製。



1986-1988

	1989-S64-H1	1990-H2
ゲーム	●セガ『テトリス』 ●セガ『スーパーモナコGP』 ●ナムコ『ウイニングラン』……初のポリゴンを使用したグラフィック ●カプコン『ファイナルファイト』 などが登場 ★ゲームボーイ発売 ★リンクス発売	●コナミ『クォース』……『テトリス』をヒントに逆の発想で作られたゲーム ●セガ『ブロックアウト』 ●コナミ『グラディウス3』……シリーズ最高の難度 ●コナミ『パロディウス』 ●テクモ『雷電』 など ★NEO・GEO発表 ★R－360発表 ★ゲームギア発売 ★スーパーファミコン発売
文化	●プリペイドカード流行 ●幕張メッセオープン ●はちみつレモンヒット ●横浜ベイブリッッジ開通 ●オウム真理教、宗教ブームのはしりに	●UFOキャッチャー異常人気 ●人面魚騒動 ●ミステリーサークル話題に ●ダンスブーム ●カラオケボックス大流行 ●ティラミス人気
社会	●ミステリーサークル話題に ●連続幼女誘拐犯宮崎逮捕 ●昭和天皇崩御、年号が平成に変わる ●3パーセント消費税導入 ●シスコでM7の大地震惨事 ●竹藪から2億円 ●ベルリンの壁崩壊	●東西ドイツ統一 ●礼宮さま紀子さまご結婚 ●ゴルバチョフ書記長、ソ連の大統領に就任 ●女子高校生、校門圧死事件
計算機	●初の本格派ノートパソコン、ダイナブック発売	
人間	●手塚治虫死去 ●美空ひばり死去	●ちびまる子ちゃんブーム ●R・ストーンズ初来日 ●活躍したヒト：宮沢りえ、西田ひかる、牧瀬理穂、高島政伸、吉田栄作、加勢大周
その他	●ブランドモノ大流行、シャネル、ティファニー ●流行語：「セクハラ」、「オバタリアン」、「オタク」	●紺ブレ、ナイキのバスケットシューズが流行 ●流行語：「イケイケ」、「あげまん」、「過労死」

年号が平成に



⬅'89年1月に昭和天皇が崩御され、激動の昭和は幕を閉じた。写真は、新元号が〝平成〟と発表されたときのものだ。

スーパーモナコGP



⬅⬇『アウトラン』をさらに発展させたレースゲーム。セミオートマチックシステムもどきを搭載。難易度が高い。セガ製。



テトリス



⬆爆発的にヒットした単純パズルゲーム。低迷を続けていたゲームセンターの再興に貢献。セガ製。

東西ドイツ統一



⬆第二次世界大戦以降、東西に分かれてきたドイツが、ついにひとつの国に統一された。

991-H3	1992-H4
●カプコン『ストリートファイターII』が大ヒット ●ナムコ『スターブレード』……ポリゴングラフィックスを活かしたシューティング　などが登場 ★PCエンジンDuo発売　★メガ-CD発売 ★ファミコン通信週刊化	●『ストリートファイターIIダッシュ』……『II』の四天王、同キャラ使った対戦が可能になった ●セガ『バーチャレーシング』　●エス・エヌ・ケイ『龍虎の拳』、『餓狼伝説』……MVSを定着させた　などが登場
●カルピスウォーター大人気　●『ツイン・ピークス』が大ヒット、ビデオはつねにレンタル中に ●水族館・熱帯魚ブーム、多くの水族館がオープン ●和風スナックブーム　●ディスコブーム再来	●宮沢りえ、貴花田婚約発表で日本中がフィーバー(死語)。'93年1月には婚約破棄に ●美容整形ブーム　●クイズブーム
●新都庁完成　●湾岸戦争終わる　●明治大学の替え玉受験が発覚　●雲仙普賢岳噴火、その後火砕流が発生して大惨事になる	●スペースシャトル乗組員の毛利さん出発 ●佐川急便疑惑　●アメリカ42代大統領にクリントンが当選　●統一教会問題で宗教ブームピーク
●アップル、IBMがタリジェント社設立で合意	●アップル社が情報家電"Newton"の構想を発表
●宮沢りえ、写真集『Santa Fe』を発売、話題に ●活躍したヒト：植木等、美川賢一、山本リンダ、かとうれいこ、観月ありさ	●100歳のおばあちゃん、きんさん・ぎんさん人気 ●活躍したヒト：牧瀬里穂、石田ひかり
●渋カジ流行 ●流行語：「チーマー」、「成田離婚」、「3K」	●スウォッチ大流行 ●流行語：「牛歩」、「バブル崩壊」

ファミコン通信週刊化



⬆'91年7月にファミ通は、ゲーム誌として初の週刊誌に生まれ変わった。付録がなくなったのは、ちと残念ナリ。

バーチャレーシング



⬅⬇すべてのオブジェクトをポリゴンで表示し、動きのリアリティーを追求した3Dレースゲーム。視点切り替えも可能だ。セガ製。



毛利さん宇宙へ



➡日本人の宇宙飛行士としては、じつは毛利さんはふたり目。でも、第1弾の秋山さんは、プロの飛行士じゃなかったしね。

ストリートファイターII



⬅対戦格闘技ゲームというジャンルを一気にメジャーに押し上げたゲーム。全国大会なども行なわれ一大ブームに。カプコン製。

1989-1992

凡　例

●見出し語の配列は50音順とし、長音(ー)は、その発音がア列のものはアの重なり、イ列のものはイの重なりとした。
●日本語の見出しはひらがなで、外来語および明きらかに日本語とは考えられないもの(キャラクター名など)はカタカナで表記した。
●見出しのあとの【 】内には、その語の正書法をしめした。外来語の場合には［ ］内にしめした。
●複数の意味がある用語は、①、②…で区別した。
●同義語、関連語は→のあとにしめした。
●用例は、「 」内に――を用いてしめした。
●反対語、類義語はそれぞれ(反)、(類)のあとにしめした。

筆者紹介

斉藤伸● Shin Saito
'64年埼玉県生まれ。スタパ斉藤のペンネームでおなじみ。ファミコン通信のライター、編集者を経てフリーライターになる。現在、週刊ファミコン通信、アイコン誌などでコラムやQ＆Aコーナーを連載中。LOGiN DISK＆BOOKシリーズの占いソフト、『易占機関』の制作も手掛ける。著書にこれからはじめるパソコン①、②(誠文堂新光社)がある。本書では、ハード、ゲーム用語、コンピューター用語の解説を担当。

上野利幸● Toshiyuki Ueno
'65年東京都生まれ。プログラマー、ライター、作曲家、編集者など多岐にわたって活躍している。ファミコン版『いただきストリート』や『けろけろけろっぴの大冒険』等の音楽を担当。ライターとしてはゲヱセン上野のペンネームでおなじみ。現在は、月刊アスキー、DOS/V fan(徳間書店)での執筆、前出の『易占機関』のプログラム、『MOTHER 2』の開発アシスタント等を手掛ける。本書では、ゲーム用語、コンピューター用語、その他の解説を担当。

渋谷洋一● Youichi Shibuya
'67年東京都生まれ。ファミコン通信のゲーマーを経てフリーライターになる。現在、週刊ファミコン通信でコラム、アーケードマニアックを連載中。多くのアーケードゲーム基板の収集家としても有名。本書では、スラング、ゲーム用語の解説を担当。

ハード解説

HARD

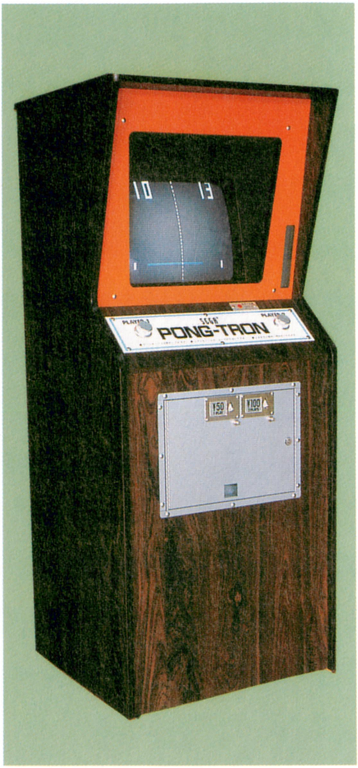
アーケードパワースティック【アーケードパワースティック】
メガドライブ専用のジョイスティック。3つのボタンには独立した連射機能が備わっている。スティックやボタンは業務用のものと同じマイクロスイッチを採用しているので、アーケードゲームと同様の操作感覚が得られる。セガ製。税別価格6800円。

アスキーパッド［ascii pad］
スーパーファミコン専用コントローラー。A、B、X、Y、L、Rの全ボタンに連射機能(毎秒20発)、ボタンを離すと連射し押すと止まるオート機能、ゲームをスローモーションでプレーできる機能などを備えている。アスキー製。税別価格2980円。

アスキースティック［ascii stick］
ファミコン用ジョイスティックの草分け的存在。操作性のよさでゲーマーの多くに支持されていたが、現在では入手困難。アスキー製。税別価格8800円

アップライト［up right］
ゲームセンターなどにある業務用ゲーム機で、立ったまま遊べるスタイルのものをこう呼ぶ。厳密にはアップライト筐体という。「最近は——のゲーム機が減った」

アップライトきょうたい【アップライト筐体】
→アップライト、筐体



アナログジョイスティック［analog joy stick］
傾き加減などを調節することで、ある程度スムースにキャラクターなどを操作できるようにしたジョイスティックのこと。一般のジョイスティックでキ

ャラクターなどを動かす場合、2方向から8方向程度しか操作の余地がないが、アナログジョイスティックの場合かなり細かい操作が可能。たとえば、一般のジョイスティックをフライトシミュレーターなどのゲームに使った場合、飛行機の向きを数種類にしかコントロールできない。だがアナログジョイスティックを使えば、飛行機を連続的に滑らかに傾けたり微妙な角度で上昇させたりなど、実物にかなり近い滑らかな操作が可能になる。ただしアナログジョイスティックを使う場合は、ソフトがそれに対応していなければならない。「——付きの体感ゲームをやりたい」→ジョイスティック

アミーガ［amiga］
コモドール社のパーソナルコンピューターシリーズの名前。機種は多数あるが、基本的にMC68000系のCPUを持ち、拡張性の高いグラフィック機能を持っている。放送用に使用できるビデオ出力を持っていたり、強力なCG、ビデオ作成周辺機器があり、放送業界でも使われている。テレビ番組のCGがアミーガで作られていることも多い。



イラストブースタ［Illust Booster］
タブレット型のPCエンジン用入力装置。透明のタブレットに専用のペンを使って絵を描くと、それが画面上に表示される。専用のグラフィックソフト付き。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格9800円。

インタフェースユニット［interface unit］
①PCエンジン本体に専用のCD-ROMユニットを接続するための装置。②インターフェースのこと→インターフェース

エーブイブースタ［AV Booster］
PCエンジンに接続することによって、AV出力が可能になるユニット。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格3500円。

エスエフワン［SF1］
スーパーファミコン内蔵型のテレビ。シャープ製。14型（オープン価格）と21型（税別定価13万3000円）がある。

エックスろくまんはっせん【X68000】
MC68000系のCPUを持つパーソナル

コンピューター。ユニークな外観と、強力なグラフィク、サウンド機能があり、とくにゲームソフトウェアが充実している。ホビーユーザーに人気のあるパソコン。



エフエムサウンドユニット［FM sound unit］
セガマークIII用音源アダプターのこと。セガマークIIIに取り付けると、音源機能が追加され、セガマスターシステムと同等の機能を持つようになる。

エフエムタウンズマーティー［FM TOWNS MARTY］
富士通のマルチメディア対応パソコン



FM TOWNSの廉価版。FM TOWNS用のほとんどのゲームソフトがプレーできるが、ハードディスクやプリンターなど、FM TOWNSで使用できた一部の機器は使用できない。一般家庭のテレビに接続可能で、32ビットのCPUを搭載している。税別価格98000円

エムエスエックス［MSX］
アスキーとマイクロソフトが共同開発した家庭用パーソナルコンピューターの統一規格。MSX規格であれば、機種やメーカーは問わず、MSX用のソフトウェアが使用できる。家電メーカーなどが本体を製造、発売したため一般のパソコンと比べると非常に安価でバリエーションに富んでいる。現在MSX2+までバージョンアップされている。

エムブイエス［MVS］
Multi Video Systemの略。→マルチビデオシステム

エルファイブ［L5］
ファミコン用コントローラー。ロールプレイングゲームなど、マップを描きながら進めるゲームで使用する。片手で操作ができるので、空いた手をマップ作成などに使える。スーパーファミコン用としてアスキースティックスーパーエルファイブ(税別価格2980円)もある。アスキー製。税別価格2400円。

おえかきっず【おえかきッズ】
ファミコン専用のタブレットとゲームグラフィックソフトのセット。タブレットとペンと付属のソフトを使って、画面上に絵を描いたり簡単なゲームを楽しむことができる。バンダイ製。税別価格13800円



おおがたきょうたい【大型筐体】
テーブル型筐体やアップライト筐体に比べて、大きな筐体のことを漠然と指す。

かどうきょうたい【可動筐体】



⬆可動筐体の大御所。セガの R-360。

体感ゲーム用に作られた、電子基板や電源やモニターなどを収めたケースで、ゲームの進行に合わせて動くスタイルのものを指す。テーブル筐体やアップライト筐体にくらべて大型で高価。
「——を部屋に置いたら床が抜けた」

カプコンパワースティックファイター【カプコンパワースティックファイター】
→シーピーエスファイター

きゅーはち【98】
日本電気製のパーソナルコンピューター、PC-9801シリーズの通称。→ピーシーキューハチマルイチ。「——は日本で、いちばん多く使われている」

きょうたい【筐体】
コンピューター基板などを収めているケースのこと。ゲーム機のなかには、電子基板や電源などが入っているが、これを収めている外側のケースの部分を指す。アーケードゲーム機の場合なら、モニターや電源や電子基板などを収めた外側のケースを指し、その形によってテーブル筐体とかアップライト筐体などと呼ばれる。筐体の呼び方はメーカーによってまちまちである。
「——ごと盗んだ」「——のデザインがいい」

けいたいようげーむき【携帯用ゲーム機】
ファミコンなどが家のなかに置いて遊ぶ据置型ゲーム機であるのに対し、ゲームボーイなどのように屋外でプレーすることのできるゲーム機のことをいう。持ち運んで外出先で使用するのでバッテリーで作動し、本体もソフトも小型である。表示部分には電力消費の少ない液晶ディスプレーが使われている。任天堂のゲームボーイ、セガのゲームギア、アタリのLYNXなどが代表的な携帯用ゲーム機である。「——は目が疲れる」

ゲームギア【ゲームギア】
セガ製のハンディーゲーム機。カラー液晶画面を備えている。携帯用ながら、さまざまな周辺機器が用意されている。別売りの通信ケーブル(税別価格1400円)を使用すれば対戦プレーが可能になり、TVチューナーパック(税別価格12800円)を接続すればパーソナルテレビとして使用できる。税別価格19800円。



⬆TVチューナーパックを装着したゲームギア。

ゲームボーイ【ゲームボーイ】
任天堂のハンディー型家庭用ゲーム機。モノクロの液晶画面を持つ。重さ300グラム(電池含む)でかなり軽量。通信ケーブル(税込価格1500円)を使えば対戦ゲームも可能になる。低スペックながらも、携帯用ゲーム機の市場を開拓したゲーム機である。税込価格12500円。



コモドールろくじゅうよん［コモドー

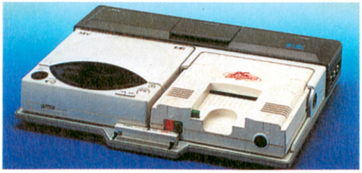
ル64]
コモドール社製の8ビットパーソナルコンピューター。発売されてから350万台以上売れたホビーパソコンで、数多くのゲームソフトがこのパソコンで動く。おもにヨーロッパを中心に普及している。

コードレスマルチタップセット【コードレスマルチタップセット】
パッドコントローラーの信号を赤外線で伝達するコントローラー。赤外線受光部を持ったコードレスマルチタップは、最大5台までのコードレスパッドの信号を受信できる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格9980円。コードレスパッドのみの単品は、税別価格3980円。

コントローラー［controller］
①コンピューターや機械などを制御するための端末のことを幅広く指す。②ゲーム機を操作するためのパッドやレバーのこと。

シディーティーブイ［CD-TV］
Commodor Dynamic Total Visionの略。米コモドール社が'90年に発表したマルチメディアマシン。MPUに68030を搭載しオーディオ、グラフィックス、テキスト、動画を同時にコントロールできる、一種のパソコン。ソフトはすべて独自の規格のCD-ROMで供給され、キーやテンキーつきのリモコンで操作する。キーボード、フロッピーディスクドライブ、マウスなどはオプションで装備可能。同社のパソコン、アミーガとデータ互換性を持ち、豊富なソフトを活用できる。税別価格18万8000円。

シーディーロムロムシステム【CD・ROM²システム】
PCエンジン用のCD-ROMユニットのセット。CD-ROMドライブとインターフェースユニットがセットになっている。家庭用ゲーム機用のCD-ROMユニットとしては初めてのもの。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格57300円。



シーピーエスファイター【CPSファイター】
スーパーファミコン、ファミコン兼用ジョイスティック。3段階切り替え式の連射機能、ゲームをスローモーションでプレーできるスロー機能、ボタンを押したままの状態にできるホールド機能などを備えている。カプコン製。

税別価格9800円。別売りの専用コードレスアダプター(税別価格7800円)を使用すれば、5メートル離れたところから遠隔操作が可能になる。「『ストII』やるなら——でウッドボール(死語)さ」

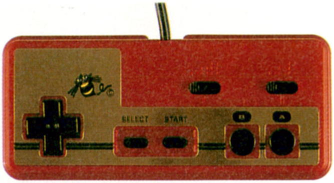
ジェービーキング [JB KING]
スーパーファミコン専用コントローラー。6つのボタンすべてに毎秒30発までの連射機能を設定できたり、ボタンの機能の入れ換え、ふたつのボタンの機能の統合、ひとつのボタンの機能をべつのボタンにも持たせる、A、B、X、Yボタンの位置を一気に90度まで回転させられるなどさまざまな機能を持つ。HAL研究所製。税別価格9800円。

ジェネシス [genesis]
海外版のメガドライブのこと。セガ製。スペックはメガドライブと同じ。



システムカード【システムカード】
PCエンジンでCD・ROM²システムを使用するときに、PCエンジン本体のHuカードソケットに挿入するICカード。システムカードがないとCD・ROM²システムを起動させることができない。日本電気ホームエレクトロニクス製。カードは基本的にCD・ROM²システムに付属している。これまでに何度かバージョンアップされ、現在ではスーパーシステムカードが最新になる。

ジョイカードマークツー【ジョイカードマークII】
ファミコン用の連射機能付きコントローラー。ハドソン製。税別価格1980円。



ジョイスティック [joy stick]
アーケードゲーム機などの操作用のレバーのこと。これを使ってキャラクターを動かしたり各種のメニューを選択したりする。レバーとかスティックなどとも言う。ファミコンなどの家庭用ゲーム機用のコントローラーで棒状のものもこう呼ぶ。もとは飛行機の操縦桿が股間に位置していることからジョイスティックと呼ばれるようになった。それが転じて、各種の機械を操作する

ときに使うレバーを指すようになった。「――でゲームを楽しむ」「十字ボタンより――のほうが使いやすい」

ジョイペア［JOY PAIR］
ファミコンのエキスパンドコネクターに接続することにより、エキスパンドコネクターをふたつに増やすことができる機器。使用すると、コントローラーやジョイスティックをふたつ増やせる。HAL研究所製。税別価格1500円。

ジョイボール［JOY BALL］
ファミコン専用のトラックボール型コントローラー。ボールを手のひらで包むようにして操作する。毎秒15発の連射機能付き。HAL研究所製。税別価格3980円。

スーパーマルチタップ【スーパーマルチタップ】
スーパーファミコン用のマルチプレーヤー用タップ。このタップを使えば、最大5人までの対戦プレーが可能になる。ハドソン製。税別価格2980円。

スーパーアスキースティック［Super ASCII STICK］
スーパーファミコン専用ジョイスティック。A、B、X、Y、L、Rの全ボタンに連射機能（毎秒30発、連射速度可変）、ボタンを離すと連射し、押すと止まるオート機能、ゲームをスローモーションでプレーできる機能などを備えている。アスキー製。税別価格2980円。



スーパーコマンダー【スーパーコマンダー】
ホリ電機製のスーパーファミコン用コントローラー。A、B、X、Y、L、Rの各ボタンに連射機能（30発毎秒）を付加してある。連射速度は5段階切り替え。また、各ボタンを押したままの状態にするホールド機能もある。連射速度を目で確認できる発光インジケーター付き。税別価格2480円。

スーパーコントロラー【スーパーコントローラー】
十字ボタン部分がジョイスティックのようになっている、ファミコン専用のコントローラー。ファミコンのコントローラーにかぶせて使う。バンダイ製。

税別価格800円。

スーパーコントローラーツー【スーパーコントローラーII】
ファミコン専用コントローラー。4ビットのCPUを搭載しているため、十字ボタンやA、Bボタンのロック機能、連射機能（30発毎秒、3段階切り替え）、パスワード記録機能、弾数制限機能、コマ送り機能など、非常に多機能になっている。また本体に連射スピードを競うゲームが内蔵されている。バンダイ製。税別価格3200円。

スーパーシーディーロムロムシステム【スーパーCD・ROM²システム】
CD・ROM²の後継機種。CD・ROM²ではCD-ROMドライブとインターフェースユニットが分かれていたが、スーパーCD・ROM²システムではそれらが一体化された。またバッファメモリーも2メガビットに増やされている。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格47800円。



スーパーシステムカード【スーパーシステムカード】
CD・ROM²システムを、スーパーCD・ROM²システムにシステムアップするためのシステムカード。バッファメモリーを内蔵していて、CD・ROM²システムのバッファメモリーと合わせると、スーパーCD・ROM²システムのバッファーメモリー容量となるしくみ。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格9800円。→システムカード

スーパーシューティングウォッチ［SUPER SHOOTING WATCH］
スーパーファミコンのコントローラーの形を模した多機能デジタル時計。ストップウォッチ、アラーム、サウンド付きUFOゲーム、シューティングゲーム（10秒間で何回連射できるかを競うゲーム）を内蔵している。ハドソン製。税別価格2480円。

スーパージョイカード［SUPER JOY CARD］
スーパーファミコン専用のコントローラー。形は純正のスーパーファミコン用コントローラーとほぼ同じで、毎秒16発までの連射機能を備えている。ハドソン製。税別価格2480円。

スーパーネス［Super NES］
Super Nintendo Entertainment

System の略で、海外版のスーパーファミコンのこと。アメリカ版とヨーロッパ版の 2 種類がある。機能はスーパーファミコンと同じだが、カートリッジのサイズが異なる。任天堂製。



⬆アメリカ版のスーパー NES。



⬆ヨーロッパ版のスーパー NES。

スーパーバーコードウォーズ【スーパーバーコードウォーズ】

バーコードのデータを本体に読み込ませて、それを攻撃力、生命力、守備力、命中率として数値化し、戦わせるゲーム。バーコード以外にも文字や模様などさまざまなデータを読み込ませて利用できる。データを複数読み込ませれば、集団対集団の対決も可能になる。また、ボードゲームと併用すればロールプレイング的なゲーム展開も可能になる。バンダイ製。税別価格6800円。



スーパーファミコン【スーパーファミコン】

任天堂製の家庭用ゲーム機。16ビットCPU を搭載。画素は最大横756×縦239ドット。デジタルシグナルプロセッサの搭載、最大128スプライトなど、高いスペックと価格の安さで大きな話題を呼んだファミコンの後継機種。ファミコンとの互換性はない。任天堂製。税込価格25000円。



スーパーファミコンマウス【スーパーファミコンマウス】
スーパーファミコン専用のマウス。任天堂製。税込価格3000円。スーパーファミコン用グラフィック・ゲームソフト、『マリオペイント』にも同梱されている。



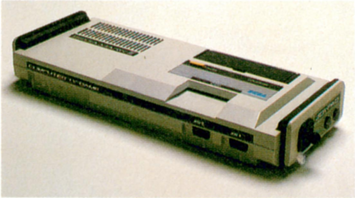
スーパーホリコマンダー【スーパーホリコマンダー】
ホリ電機製のスーパーファミコン用コントローラー。外形はスーパーファミコンの純正コントローラーと同じ。A、B、X、Y、L、Rの各ボタンに連射機能(24発毎秒)を付加してある。また、各ボタンを押したままの状態にするホールド機能もある。ゲームをスローでプレーするスイッチ(速度調整２段階式)もある。税別価格2480円。



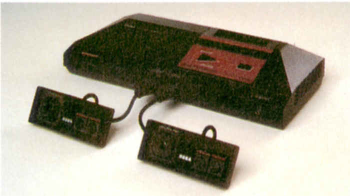
スリーディースコープ【3D スコープ】
任天堂の３Ｄシステム対応ゲーム用に発売されたスコープ。3D システム対応のゲームに使うと、立体映像でゲームが楽しめる。任天堂製。税別価格6000円。



セガ・マークスリー［SEGA MARK III］
セガ製の家庭用ゲーム機。８ビットのCPU、Z80A を搭載している。税別価格15000円。



セガ・マスターシステム［SEGA MASTER SYSTEM］
セガ・マークIIIの後継機種。マークIIIにはなかったFM 音源付き。セガ製。税別価格16800円。



セガ・メガドライブ［SEGA MEGA DRIVE］
セガ製の家庭用ゲーム機。16ビットのMC68000と8ビットのZ80Aのふたつの CPUを持つ。同時に512色を発色、画素は横320×縦224ドット。強力な音源とスプライト機能を持つ。セガのアーケードゲームが早く移植される機種として人気が高い。税別価格21000円。



セガ・メガドライブツー［SEGA MEGA DRIVE2］
メガドライブの普及版。CPUなど、基本性能はメガドライブと同様で、モデム端子、ヘッドホン端子、ボリュームつまみが削除されている。メガドライブより、軽量で低価格になっている。セガ製。税別価格12800円。



ターボエクスプレス［Turbo Express］
アメリカ版のPCエンジンGT。2.6インチカラー液晶画面を搭載したポータブルタイプのTurboGrafx-16。基本性能はPCエンジンGTと同じ。日本電気ホームエレクトロニクス製。$199.99。

ターボグラフィックスシーディー［TurboGrafx-CD］
アメリカ版のCD・ROM²。TurboGrafx-16用のCD-ROMドライブで、基本性能はCD・ROM²と同じ。日本電気ホームエレクトロニクス製。$149.99。

ターボグラフィックスじゅうろく［TurboGrafx-16］
アメリカ版のPCエンジン。基本性能はPCエンジンとまったく同じ。日本電気ホームエレクトロニクス製。$69.99。

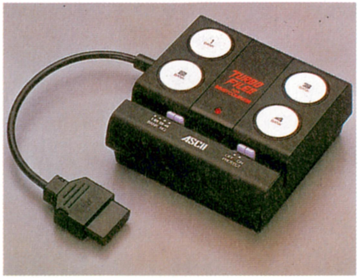
ターボスティック［Turbo Stick］
PCエンジン用の無段階連射機能付きジョイスティック。PCエンジンGTを除く、すべてのPCエンジンに接続できる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格6800円。

ターボデュオ［Turbo Duo］
アメリカ版のPCエンジンDuo。カリフォルニア州で地域限定販売している。基本性能はPCエンジンDuoとまったく同じ。日本電気ホームエレクトロニクス製。$299.99。

ターボパッド【ターボパッド】
PCエンジン用の別売りのパッド。連射機能付き。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格2680円。連射機能のないタイプ（税別価格2480円）もある。

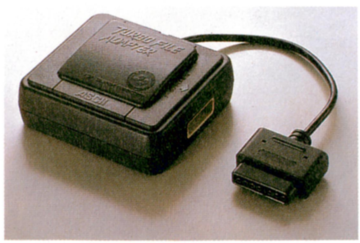


ターボファイル［TURBO FILE］
ファミコン専用の外部記憶装置。ROMカートリッジ内のバックアップデータとはべつにデータを記録したい場合に使用する。なお、使用できるROMカートリッジはターボファイル対応である必要がある。現在はターボファイルII（税別価格5900円）が販売されている。アスキー製。税別価格3200円。



☗写真はターボファイルII。

ターボファイルアダプター［TURBO FILE ADAPTER］
ターボファイルをスーパーファミコンで使うための変換器。ターボファイルとスーパーファミコンの間に接続して使う。アスキー製。税別価格2500円。



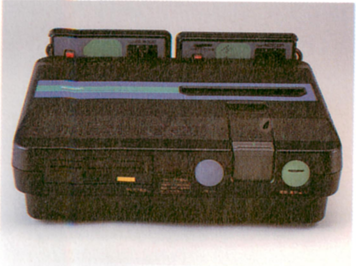
たいせんケーブル【対戦ケーブル】
ハンディーゲーム機どうしを接続して、対戦ゲームをできるようにするケーブルのこと。「ゲームボーイで『テトリス』

の対戦をしようと思ったら——がちぎれててできなかった」

ツインタップ【ツインタップ】
スーパーファミコンのクイズゲーム用に作られたボタン装置。クイズ番組の早押しの臨場感が味わえる。ツインタップを接続するためには、別売りのマルチアダプター・オートが必要。ヨネザワ製。税別価格1850円。



ツインファミコン［Twin Famicom］
ファミコンとディスクシステムが一体化した家庭用ゲーム機。連射機能（15発毎秒）付きのコントローラーを標準装備。シャープ製。税別価格32000円。



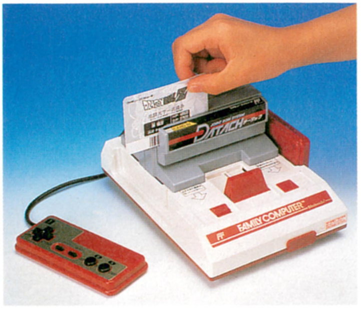
ディスクシステム【ディスクシステム】
ファミコン専用の周辺機器。ユーザーはデータディスクに書き込まれたゲームプログラムをディスクシステムからファミコンに読み込んでプレーする。ディスクシステム対応のゲームは小容量のアドベンチャーゲームなどが多い。任天堂製。税別価格15000円。



ディスクライター【ディスクライター】
ディスクシステム用のゲームディスクにゲームプログラムを書き込む装置。ディスクライター専用のディスクをディスクライターのある玩具店に持ち込むと、有料（1本500円）でゲームプログラムを書き換えることができた。現在はディスクライターによる書き換えサービスは休止している。

データック［DATACH］
ファミコンに接続して遊べるバーコードリーダー。専用のミニカセットとカード付き。専用カード以外にさまざま

なバーコードを入力でき、そのデータをもとにいろいろなゲームが楽しめる。バンダイ製。税別セット価格7800円。



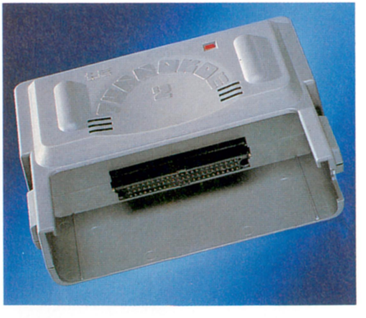
ョン機能や多数のAT互換機用ソフトが使えることで話題を呼んだ。セガ製。税別価格14万8000〜24万8000円。



テーブルきょうたい【テーブル筐体】
アーケードゲーム機の電子基板や電源やモニターなどを収めたケースで、椅子に座ってゲームをプレーできるもののうち、テーブルとしても利用できるものを指す。『スペースインベーダー』のブームがきっかけで開発されたと言われている。「——だと大股開きになっちゃうわ」「インベーダーハウスには、——が似合う」

テラドライブ［TERA DRIVE］
メガドライブ用のソフトがそのまま使えるパーソナルコンピューター。パソコンとしてはAT互換機であり、DOS/VやDOS/V用プログラムを使うことができる。80286、MC68000、Z80Aの3種類のCPUを持つ。メガドライブ用のゲームを作るゲームコンストラクシ

てんのこえツー【天の声2】
PCエンジン用の外部記憶装置。ロールプレイングゲームなどのパスワードを記録できる。ちなみに天の声とは、ハドソンのロールプレイングゲーム『桃太郎伝説』のパスワードのことを指す。ハドソン製。税別価格2600円。



てんのこえバンク【天の声バンク】
PCエンジン用の外部記憶装置。天の声

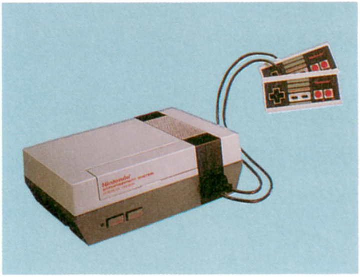
2やCD・ROM²のバックアップメモリーのデータを、最大4台分まで保存できる。また、天の声バンクに記憶されたデータをバックアップメモリーに転送することも可能。ハドソン製。税別価格3880円。

トラックボール【トラックボール】
球体の大きなボールを手のひらで転がし、画面上のカーソルやアイコンを操作するマシンインターフェース。内部には縦軸と横軸に金属性のシャフトがあり、その各回転数によってカーソルが動く仕組み。ジョイスティックよりも滑らかで、ときにはゆっくりと、またあるときには激しくす速くと、より柔軟な操作が可能。トラックボールを使用するアーケードゲームは、『ミサイルコマンド』、『マーブルマッドネス』、『ワールドカップ』などがある。「いてー、――とパネルのあいだに手の皮がはさまった」

ニンテンドーエンターテイメントシステム［Nintendo Entertainment System］
海外版のファミコンのこと。アメリカ版とヨーロッパ版の2種類がある。基本性能はファミコンと同じだが、カートリッジのサイズが異なる。通称NES(ネス)。任天堂製。



⬆アメリカ版のNES。



⬆ヨーロッパ版のNES。

ネオジオ［NEO・GEO］
CPUにMC68000とZ80を持ち、65536色中4096色を同時発色する家庭用ゲームマシン。一般の家庭用ゲームマシンは



本体を購入して使用するが、ネオジオの場合はレンタルもされている。まったく同じハードウェアを使用したアーケード用ゲームマシンにMVS(マルチビデオシステム)がある。なお、ソフトウェアはMVSと同じものを使用する。エス・エヌ・ケイ製。税別価格は本体が48800円、コントローラーが5800円。

ネス［NES］
Nintendo Entertainment System の略。→ニンテンドー・エンターテイメント・システム

バーコードバトラー【バーコードバトラー】
バーコードを使って対戦ゲームをするゲーム機。POS対応レジ用に作られたバーコードを解析し、その内容を体力(HP)、攻撃力(ST)、防御力(DF)として数値化し、バーコードどうしを戦わせるゲームである。バーコードが印刷された付属のカード以外にも、一般に出回っているバーコードを広く使える。爆発的な人気を呼び、エポック社



の看板商品になったほか、バーコードの解析方法を説明した攻略本なども出版されている。エポック社製。税別価格6800円。

バーコードバトラーツー【バーコードバトラーII】
バーコードを使って対戦ゲームをするゲーム機、バーコードバトラーの後継機。専用のケーブルやインターフェースを利用することによって、ファミコンやスーパーファミコンにつないで戦闘の実況中継を見ることができる。エポック社製。税別価格7800円。



バーコードボーイ［BARCODE BOY］
ゲームボーイに接続して、バーコードをゲームボーイに読み取らせる機器。付属ソフト『バトルスペース』を使うと、バーコードのデータを体力、精神力、攻撃力、防御力として数値化でき、バーコードどうしを戦わせることができる。一般の商品についているバーコードを使用することもできる。ナムコ製。税別セット価格8300円。「――はゲ

ームボーイ版のバーコードバトラーって感じだよね」

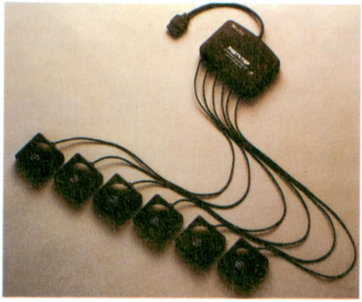


バーチャリティーせんエスディー【バーチャリティー-1000SD】
バーチャルリアリティー(仮想現実感)を体感できるゲームマシン。プレーヤーはゴーグル型の液晶ディスプレーをかぶり、現実の視野を遮断してゲームに臨む。プレーヤーが首を振ると、ゴーグル内部の映像もそれに合わせて変わる。視野360度の立体映像が楽しめる、次世代のゲームマシンとして注目されている。

バーチャルクッション【バーチャルクッション】
重低音を直接体感するためのユニット。PCエンジンはもとより、ビデオやLDプレーヤーといったAV機器に接続して使用することも可能。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格14800円。



パーティータップ【パーティータップ】
最大6人までの対戦プレーが可能になる、ファミコン用のボタン装置。クイズゲーム、ボードゲームの多人数での対戦が可能になる。ヨネザワ製。税別価格6800円。



ハイパーショット【ハイパーショット】
体感銃とソフトウェアがセットになったゲーム。銃本体に十字ボタン、A、Bボタン、セレクト、スタートボタンの各機能と、スピーカーが備わっている。操作すると震動を体感できるシューティングゲームが付属。バンダイ製。税別価格9800円。



ハイパービーム［HYPER BEAM］
コナミの赤外線式ワイヤレスコントローラー。スーパーファミコンとファミコンの両方に使うことができる。コントローラーと受信部のふたつの機器から構成される。ユーザーはコントローラーを持ち、ゲーム機本体には受信部を取り付けて使う。税別価格5800円。

ハイパーボーイ［HYPER BOY］
コナミの、ゲームボーイ用周辺機器。ゲームボーイに装着すると、ゲーム画面がレンズで拡大され、さらに画面が電球で明かるく照らし出される。ステレオスピーカーで音声を出すことや、ジョイスティックの使用も可能になる。税別価格5800円。



バッテリーパック［battery pack］
機器の形状や用途に合わせて作られたバッテリー（電池）のこと。一般の乾電池とは形状が大幅に違うことが多い。

パッド［pad］
平らで小さいコントローラーなどのこと。ファミコンなどのコントローラーもパッドと呼ばれることがある。

ハンディーゲームマシン［handy game machine］
携帯が容易なゲーム機のこと。ゲームボーイやPCエンジンGT、ゲームギア、LYNXなどのこと。→携帯用ゲーム機

ピーシーエンジン［PC Engine］
日本電気ホームエレクトロニクス製の家庭用ゲームマシン。Hu6502というCPUを持ち、最大512色を発色する。画素は横256×縦216ドット。ファミコンよりもスプライト性能やサウンド性能で勝っていたために、人気を呼んだ。コア構想として、さまざまな周辺機器が発売された。税別価格24800円。なお、後継機種、シリーズ機種として、



PCエンジン・コアグラフィックス、PCエンジン・スーパーグラフィックス、PCエンジン・シャトル、PCエンジンGT、PCエンジン・コアグラフィックスII、PCエンジンDuo、PCエンジンLT、PCエンジンDuo-Rなど多数の機種がある。

ピーシーエンジンエルティー
［PC Engine LT］
4.3インチカラー液晶画面を搭載した、ポータブル型のPCエンジン。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格99800円。



ピーシーエンジンジーティー
［PC Engine GT］
2.6インチカラー液晶画面を搭載したハンディー型のPCエンジン。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格44800円。別売りのテレビチューナー（税別価格14800円）をつけると、液晶テレビとして使用できる。



⬆テレビチューナーを装着したGT。

ピーシーエンジンシャトル［PC Engine Shuttle］
廉価版として発売された、ROMカード専用のPCエンジン。CD-ROMユニットを接続することができない。スペースシャトルをイメージして作られ

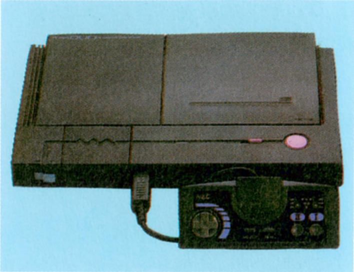
た。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格18800円。



ピーシーエンジンスーパーグラフィックス［PC Engine SuperGrafx］
PCエンジンの画像処理性能を強化したもの。独自のユニークなデザインで消費者を圧倒した。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格39800円。



ピーシーエンジンデュオ
［PC Engine Duo］
CD-ROMドライブ一体型のPCエンジン。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格59800円。



ピーシーエンジンデュオアール
［PC Engine Duo-R］
廉価版のPCエンジンDuo。PCエンジンDuoに比べるとデザインの変更や、若干の機能削除がされている。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格39800円。



ピーシーエンジンマウス【PC Engine マウス】
PCエンジン専用のマウス。マルチタップを使うことで最大5台まで同時に接続してゲームをプレーできる。このマ

ウスを使うためには、マウスに対応しているソフトウェアが必要になる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格4980円。



ピーシーエンジンコアグラフィックス
［PC Engine CoreGrafx］
PCエンジンの後継機種。デザインや一部の仕様が変更になっているが、従来のPCエンジン用ソフトも使用できる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格24800円。後継機種にPCエンジン・コアグラフィックスII（税別価格19800円）がある。



⬆ PCエンジンコアグラフィックス。通称コアグラ。



⬆ PCエンジンコアグラフィックスII

ピーシーきゅーはちまるいち
［PC-9801］
日本電気製のパーソナルコンピューター。通称98（キューハチ）。日本でもっとも多く使われているパソコンシリーズ。製品名にPC-9801と付けば互換性があることで知られている（PC-9801ファミリー）。CPUは16ビットのものから32ビットのものまで各種あり、機種



⬆ 98MULTI（PC-9821）。ディスプレイ、CD-ROMドライブ、マウスが付いて税別価格31万8000円。

も非常に多い。「日本は——が主流だが、世界はAT互換機が主流だ」

ピーシーはちはちまるいち［PC-8801］
日本電気製のパーソナルコンピューター。8ビットのCPUを搭載し、おもにホービーマシンとして使われている。さまざまな機種があるが、どれも基本的には同様のスペックである。


⬆ PC-8801FE2は、本体のみで税別11万9000円。

ピクノ［PICNO］
コナミのグラフィックコンピューター。一般のテレビに接続して、コンピューターグラフィックを楽しむことができる。絵やコマンドの入力はタブレットとペンを使って行なう。画面は横256×縦192ドット構成。32768色中256色を同時に使用することができる。税別価格29800円。



ヒューカード［Hu Card］
PCエンジン用のソフトウェアが記録されたICカードのこと。

ファイティングコマンダー【ファイティングコマンダー】
ホリ電機製のスーパーファミコン用コントローラー。スーパーファミコンのコントローラーには十字ボタンとセレクト、スタート、A、B、X、Y、L、R、の各ボタンがあるが、このコントローラーはA、B、X、Y、L、Rの各ボタンに連射機能(24発毎秒)を付加し、さらにL、Rボタンを十字ボタンと同じ面に配置してある。ゲームをスローでプレーするスイッチ(速度調整2段階式)もある。また、各ボタンを押したままの状態にするホールド機能もあり、ゲーム攻略をより容易にする。スーパーファミコン純正コントローラーよりもやや大きい。税別定価2680円。

ファイティングスティック【ファイティングスティック】
ホリ電機製のスーパーファミコン用ジョイスティック。縦30センチ×横20セ

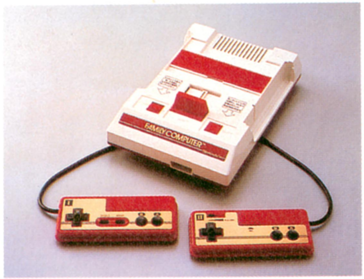
ンチ、重さは1.5キロあり、アーケードゲーム機に使われているものと同様のスティックとボタンを持つため、アーケードゲームに近い操作感が得られる。A、B、X、Y、L、Rの各ボタンは連射機能(24発毎秒)を持ち、L、Rボタンはスティックと同じ面にある。ゲームをスローでプレーするスイッチ(速度調整2段階式)もある。税別定価6800円。



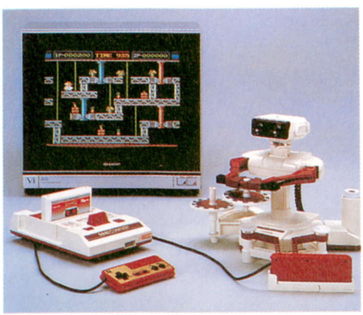
ファミコイン【ファミコイン】
ファミコンのコントローラーの十字ボタンに取り付けて、コントローラー操作をよりスムースにするもの。コインのような形をしている。タイトー製。税別価格100円。

ファミコン【ファミコン】
ファミリーコンピュータの通称。→ファミリーコンピュータ

ファミリーコンピュータ［family computer］
任天堂製の家庭用ゲーム機。通称ファミコン。家庭用ゲーム機ブームの火付け役ともなったハードウェアで、家庭用ゲーム機のなかではもっとも多くのユーザーを持っている。CPUは6502、同時に25色を発色、画素は横256×縦240ドットと、性能的には乏しいがソフトウェアの多さが魅力。後継機種としてスーパーファミコンがある。税別価格14800円。



ファミリーコンピューターロボット［family computer robot］
ファミコン用の周辺機器。画面に表示された命令どうりにロボットを操作し



て遊ぶ。別売りの対応ソフトに、ブロックを指定どおりに並べるブロックセットやコマを使ってロボットを動かすジャイロセットがある。任天堂製。税別価格9800円。

ファミリートレーナー【ファミリートレーナー】
一種のファミコン用コントローラー。マット状になっていて、その上に乗ってジャンプしたり走ったりすることによりゲームを進行させる。ゲームソフトはこのコントローラー専用のもので、『ランニングスタジアム』、『エアロビクス』、『アスレチックワールド』などがある。バンダイ製。税別価格8500円。



ファミリーベーシック【ファミリーベーシック】
ファミコン用のプログラム開発セット。キーボードと専用カートリッジからなり、簡単なゲームプログラムなどを自作することができる。任天堂製。税別価格14800円。



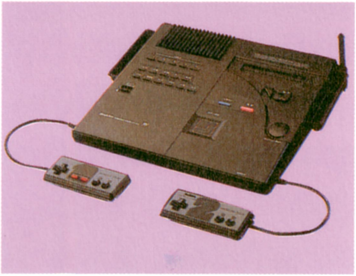
フォトリーダ［Photo Reader］
プリントブースターに接続して、プリントブースターをイメージスキャナーとして利用する機器。PCエンジン用。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格5000円。



プライズマシン【プライズマシン】
クレーンゲームを始めとする、ゲームの結果によって景品が手に入るゲームマシンの総称。セガの『UFOキャッチャー』が有名。

プリントブースタ［Print Booster］
PCエンジン用のプロッタプリンター。これを使うとイラストブースターを使って描いた絵を印刷することができる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格24800円。

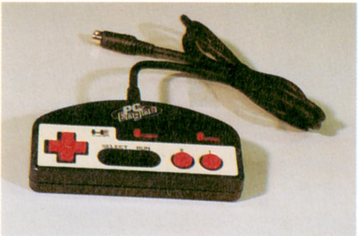
へんしゅうファミコン【編集ファミコン】
ファミコンとビデオタイトラーが一体になった機器。ビデオに使用するスーパーインポーズなどをファミコンのコントローラーで作成、制御することができる。ファミコンソフトを使うことも可能。シャープ製。税別価格43000円。



ホリコマンダー【ホリコマンダー】
ホリ電機製のファミコン用コントローラー。A、Bボタンにそれぞれ連射機能(24発毎秒)を搭載している。連射速度調整スイッチもある。税別価格1500円。

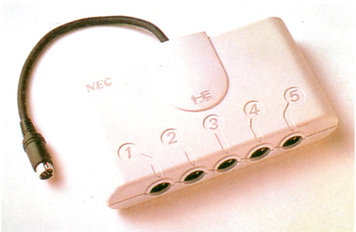
ホリコマンダーアルファ【ホリコマンダーα】
ホリ電機製のファミコン用コントローラー。A、Bボタンにそれぞれ連射機能(16発毎秒)を搭載している。連射速度調整スイッチや、ボタンを押すと音が出るプッシュトーン機能もある。税別価格1980円。

ホリコマンダーピーシー【ホリコマンダーPC】
ホリ電機製のPCエンジン用コントローラー。I、IIボタンにそれぞれ連射機能(24発毎秒)を搭載している。連射速度調整スイッチもある。ほかのホリコマンダーシリーズに比べると最小サイズ。税別定価1500円。



マルチアダプター・オート【マルチアダプター・オート】
スーパーファミコンが、最大5人まで対戦プレー可能になるアダプター。クイズゲーム、ボードゲームを多人数で楽しめるようになる。ヨネザワ製。税別価格2980円

マルチタップ【マルチタップ】
PCエンジンのマルチプレーヤー用タップ。最大5人までの対戦プレーが可能になる。日本電気ホームエレクトロニクス製。税別価格2480円



マルチビデオシステム［multi video system］
エス・エヌ・ケイのゲームシステム、ネオジオにおけるアーケード展開をターゲットとしたシステム。テーブル型、アップライト型の筐体に6本ものビデオゲームが内蔵されている。プレーヤーは任意に6種類のゲームを選ぶことができ、店舗のスペース効率が高まる。また、外部記憶装置として、同社の家庭用ゲームマシン、ネオジオと共通のICカードスロットを1基装備している。

メガアダプタ【メガアダプタ】
セガ・メガドライブで、セガ・マークIIIやセガ・マスターシステムのソフトを使うための機器。メガドライブのカセット差し込み口にかぶせるようにして使用する。セガ製。税別価格4500円。

メガシーディー［MEGA-CD］
セガ・メガドライブ専用のCD-ROMドライブ。メガドライブ専用のCD-ROM版ソフトを使用することができる。本体にメガドライブを上回るCPUと6メガビットのバッファメモリーを搭載している。セガ製。税別価格49800円。



メガシーディーツー［MEGA-CD2］
メガ-CDの普及版。基本性能はメガ-CDと同様だが、かなり安価になっている。セガ製。税別価格29800円。



ユーフォーキャッチャー【UFOキャッチャー】
セガ製のクレーンゲームの名称。大ヒ

ットを飛ばしたため、クレーンゲームの総称として使われることもある。



リンクス［LYNX］
アタリ製のハンディーゲームマシン。基本的にはファミコンと同等のCPUを使用している。クロック周波数は16メガヘルツで、ファミコンの数倍の速さの処理速度を誇る。税別価格29800円。現在では、日本で製造されていないがアメリカではリンクスIIも発売されている。



ループレバー【ループレバー】
ジョイスティックの玉の部分が８方向に回転する特殊なレバー。

レーザーアクティブ［Lazer Active］
レーザーディスクをインタラクティブに扱うための規格。一般のレーザーディスクはビデオなどと同様に見て楽しむだけだが、レーザーアクティブの場合はユーザーの判断により映像の展開を任意に変えていくことが可能だ。このため、従来のレーザーディスクが映画鑑賞やカラオケだけにしか使えなかったのに対し、レーザーアクティブはゲームソフトや教育ソフトを使うことができる。マルティメディア時代の規格として注目されている。なお、レーザーアクティブの場合、レーザーディスクに入れられるデータは映像と音声が60分とデジタルデータ540メガバイト分である。レーザーアクティブ用プレーヤーはパイオニア製で'93年7月発売予定。



ワイヤレスコントローラー［wireless controller］
赤外線や電波などを利用して、機器を遠隔操作するコントローラー。機器とコントローラーをケーブルで接続する必要がない。

ワンダーメガ［WONDER MEGA］
日本ビクター製の多機能エンターテイメントハードウェア。メガドライブやMEGA-CD用のゲームがプレーできるほかCDグラフィックス、CD+MIDIへの拡張機能がある。たとえば、音楽用CDを演奏したり、画像付きCDであるCD-Gや、MIDI楽器用の信号を記録したCDを使った自動演奏なども可能である。税別価格82800円。



GAME

ゲーム用語解説

アーケード［arcade］
商店街や街路を指す意味が転じて、一般家庭向けでない業務用のゲーム機やゲーム、またはそれを扱う業界を広く指す。たとえば、アーケード版のゲームソフトといえば、一般家庭向けにではなく、商店街やゲームセンターなどで使うためのゲームソフトを指す。→アーケードゲーム「そのゲームは――からの移植だ」「弊社は――中心に事業をしております」

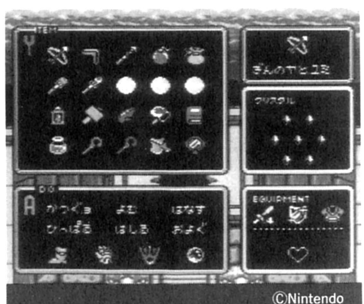
アーケードゲーム［arcade game］
業務用のゲームのこと。ファミコンのゲームは一般家庭向けに作られたソフトだが、アーケードゲームは商店街やゲームセンターに設置するために作られたソフト。このため、ソフト１本の価格は、ファミコンなどに比べると非常に高価である。通常は、ゲームセンターを運営する者がメーカーなどから直接買うなどして設置する。一般の玩具店などでは手に入らない。→アーケード「やっぱ音と絵は――のほうが上だよな」「僕はマニアだから――を個人で買っちゃうんだ」



⬆ゲームセンターに並ぶ、アーケードゲーム。

アールピージー［RPG］
→ Role Playing Game（ロールプレイングゲーム）の略。→ロールプレイングゲーム

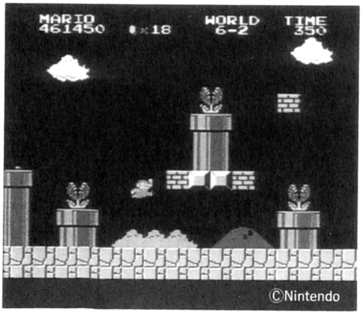
アイテム［item］
ゲームのなかで手に入れられる道具や武器、薬などの総称。一般にはゲーム進行をより楽にするようなものを指すが、ときにはプレーヤーの妨げになるようなものもある。通常は、画面上に表示されていて、プレーヤーの演じるキャラクターや自機や各種命令によってそれを手に入れて使う。「便利な――を拾った」「必須の――」「その――を取るとレーザー攻撃ができるようになるんだよ」



⬆「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」のアイテム表示画面。

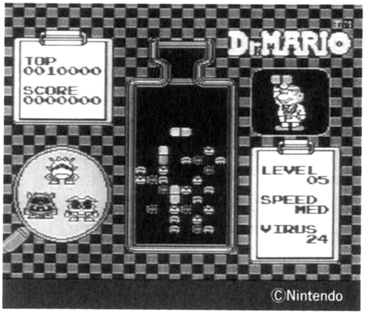
アクションアールピージー[action RPG]
→アクションロールプレイングゲーム

アクションゲーム［action game］
画面上の敵キャラクターや障害物などの動きに合わせて、プレーヤーが自分のキャラクターを操作して前進するタイプのゲーム。通常、このタイプのゲームの場合、プレーヤーはつねにコントローラーを操作していなければならず、また、敵キャラクターや画面がつねに動いているのが特徴となる。『スーパーマリオブラザーズ』や『ストリートファイター』は典型的なアクションゲーム。「――はコントローラーさばきが肝心だ」



⬆代表作の『スーパーマリオブラザーズ』。

アクションパズルゲーム[action puzzle game]
パズルゲームにアクションゲームの要素を加えたもの。反射神経や、す速い判断力を必要とするようなパズルゲームを指す。アクション性のない思考型のパズルゲームに比べて、対戦プレーが楽しめるものが多い。単にパズルゲームと言った場合でもアクションパズルゲームも含まれる。代表的なものには『テトリス』や『ソロモンの鍵』、『ドクターマリオ』などがある。「――で心臓ドキドキモードに入る」(類)パズルゲーム

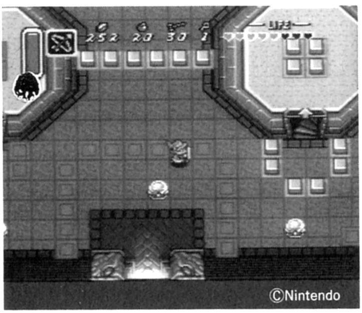


⬆ファミコン版、『ドクターマリオ』。

アクションロールプレイングゲーム［action role playing game］
ロールプレイングゲームになんらかのアクション性を持たせたゲームのこと。ロールプレイングゲームの戦闘は、ほとんどがコマンド選択方式で行なわれるが、アクションロールプレイングゲームでは、アクションゲームと同じように敵とリアルタイムに戦って経験値を稼いでいく。敵の出現するフィールドではアクションゲーム、町のなかな

ゲーム用語

ど情報収集の場ではロールプレイングゲームというように、ふたつの要素を交互に楽しめるのがアクションロールプレイングゲームだ。代表的なものに、『ゼルダの伝説』、『イース』、『ランドストーカー』などがある。「――は反射神経がいるなあ」「ヌルい人は、――で経験値が稼げない」(類)ロールプレイングゲーム。



⬆アクションロールプレイングゲームの代表作、『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』。

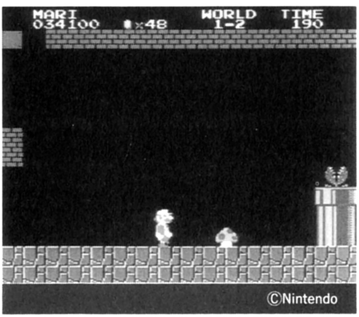
あたりはんてい【当たり判定】
シューティングゲームやアクションゲームなどでは、武器や弾丸がキャラクターに当たると、キャラクターがダメージを受けたり死んだりする。このとき、ゲーム機などのコンピューターが、武器や弾丸がキャラクターに当たったのかどうかを判定する動作をこう呼ぶ。プレーヤーから見て、キャラクターに弾丸などが当たっていないように見えてもダメージを受けた場合は、当たり判定が厳しいとか、当たり判定がきついなどと言う。逆にキャラクターに弾丸などが当たったように見えてもダメージを受けていない場合は、当たり判定が甘いとか、当たり判定が緩やかなどと言う。「――がファジーだ」「――がヌルい」「――がシビアだ」

アダルトソフト［adult soft］
①18歳未満のユーザーには原則として売らないソフトのこと。性的な興奮を誘うような内容のものがほとんどである。家庭用ゲーム機用のアダルトソフトはほとんど発売されていない。②とくに販売の規制はないが、性的な興奮を誘うような内容のソフトを漠然と指してこう呼ぶことがある。いわゆるエッチソフトのこと。「――を買いまくり」「ディープな――でセルフバーニング」「アダルトビデオくらい――も普及すればいいのに」



⬆家庭用ゲームのなかで、かなりセクシー度の高い『ドラゴンナイトII』のPCエンジン版。

アップ [up]
①自機が増えることを指す言葉。たとえばなにかのイベントやアイテムによって自機がひとつ増えた場合はワンアップしたという。「ワン――」②キャラクターや自機の力や性能が高まること。たとえば、キャラクターの攻撃に関する能力が高まったなら、攻撃力がアップしたとかパワーアップしたなどと言う。「レベル――」「主人公の守備力が――した」



☗『スーパーマリオブラザーズ』の、おなじみ1UP キノコ。取るとマリオがひとり増える。

アニメーション [animation]
動画のこと。キャラクターの動きを指すことも多い。映画やテレビなどで見られるアニメーションは、基本的には静止画であるセル画などを短時間のうちにつぎつぎに切り替えることで行なっている。ゲームの場合もこれに似ていて、スプライトパターンと呼ばれる絵柄を短時間のうちに画面上につぎつぎと表示することで行なっているものがほとんどである。「CD-ROMのゲームは贅沢な――が楽しい」



☗見せ場では、アニメーションシーンをふんだんに取り入れている、「天外魔境卍 MARU」。

アドベンチャーゲーム[adventure game]
画面上の情報をたよりに、コマンド入力をし、ストーリーを進めていくタイプのゲーム。アクション性はまったくない。デジタルコミックやサウンドノベルもこのジャンルに含まれる。→デジタルコミック、サウンドノベル



☗パソコン版から移植された、堀井雄二原作の「オホーツクに消ゆ」(ファミコン版)。

ゲーム用語

アルゴリズム［algorithm］
①問題を解くときの規則や手順の集まりのこと。この手順を具体的にコンピュータープログラムに置き換えることで、自動的に問題を処理できるようになる。②ゲームのキャラクターなどが動くときには、ある一定の法則に基づいている。たとえば、シューティングゲームなら、自機が逃げようとすれば敵が追いかけてきたり、あるいは敵は一定の動きを繰り返していたりする。こういった動きの原則になっているのがアルゴリズムだ。「このキャラの攻撃——は意地悪だ」「敵の動きの——がなってないから簡単に攻略できる」

あんぜんちたい【安全地帯】
敵とリアルタイムで闘うタイプのゲームで、画面上のある位置もしくはマップなどの特定の場所にいると攻撃をまったく受けないことがある。そのとき、



⬆「R-TYPE」の、2面のボス戦での安全地帯。敵の攻撃を受けないけどボスへの攻撃は可能。

その場所のことを安全地帯という。安全地帯にいると、自機は無傷のままゲームを進めることができる。「このゲームは画面の右上が——なんだよ〜ん」「——があるのはいいけど、——にいたんじゃ先に進めない」

いしょく【移植】
あるコンピューターで作動するプログラムを、構造が違うべつのコンピューターで動かすためにプログラムを改変すること。たとえばパソコン版のゲームをゲームボーイで遊ぶ必要がある場合は、もとはパソコン用に作られているゲームプログラムをゲームボーイで動くように改変する。このとき、パソコン版ゲームソフトをゲームボーイへ移植したという。「X68000のソフトをスーパーファミコンに——する」「アーケードからの——」

イベント［event］
ゲームの流れのなかで、ある部分での特定の流れをひとまとめにしてこう呼ぶ。とくにゲームの流れを大きく変えるようなストーリー展開の一部分や、ゲームの流れ全体からみて誰もが注目するような異質な展開を持った部分を指す。ロールプレイングゲームなどの場合、特定のゲーム展開部分をうまくこなさないとストーリーが展開していかないことが多い。「その——はけっこ

う重要だよ」「――がちっともなくてガッカリ」

インカム［income］
ゲームセンターなどに設置されている有料のゲーム機（業務用ゲーム機）によって得られる収益のこと。人気のあるゲームはそれだけ多くの人がお金を入れてプレーするのでインカムも高いことになる。「弊社の最新ゲームなら確実な――をお約束いたしますです、ハイ」「――が低いゲームはとっとと撤去しちまえ」

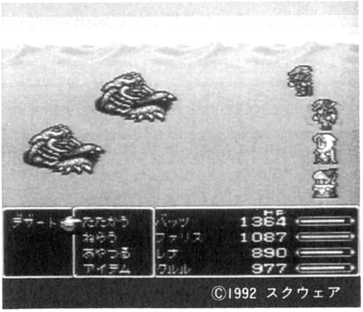
インストラクションカード［instraction card］
ゲームの遊びかたやコントローラーの使いかたが説明されているカード。おもにアーケードゲーム機の筐体に貼ってある簡単な説明書きのことを指す。



⬆インストラクションカード。読んだからといって、スコアが上がるとは限らない。

「このゲームの――はマニアのあいだでプレミアムがついている」「――がないから遊び方がわかんな〜い」

ウインドー［window］
画面に出るメッセージやアニメーション部分を分けている窓のこと。ロールプレイングゲームなどの場合、キャラクターの体力などが表示されるウインドーやセリフが表示されるウインドーが、メイン画面の上に別途表示されることが多い。「パラメーターの――を開く」「下の――にセリフが出ている」



⬆「ファイナルファンタジー」シリーズはウインドーの使いかたに定評がある。写真は「V」。

ウォーシミュレーションゲーム［war simulation game］
戦争をテーマとしたシミュレーションゲームのこと。一般にウォーシミュレーションゲームというと、プレーヤーが敵と味方に別れて、相手の領土を占

領したり、相手の兵器を全滅させたりするのを目的としたものが多い。多くのウォーシミュレーションゲームには兵器や兵隊を表わす駒があり、それを将棋のように敵味方交互に動かしていくことでゲームが進む。「――におハマり状態でござんす」



©SYSTEM SOFT CORP 1988／© SEGA1991

⬆ウォーシミュレーションの代表作、「アドバンスド大作戦」。写真はメガドライブ版。

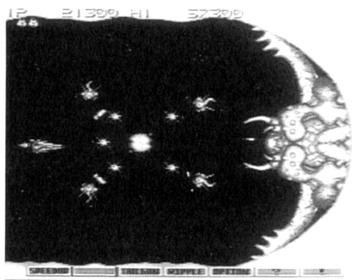
ウォッチモード［watch mode］
スポーツゲームやボードゲームなどでコンピューター対コンピューターという設定ができること。このモードにしておけば、コンピューターどうしの対戦を観戦することができる。



©NAMCO LTD.

⬆「ファミスタ」のウォッチモード。写真は、最新作の「スーパーファミスタ2」。

うちかえしだん【撃ち返し弾】
自機の弾が敵キャラクターに命中し、敵キャラクターが破裂したときに飛び出る弾。『グラディウス』では、２周目以降のゲームはこの撃ち返し弾が頻繁に出る。「敵に近付き過ぎると――が避けられねえぞ」

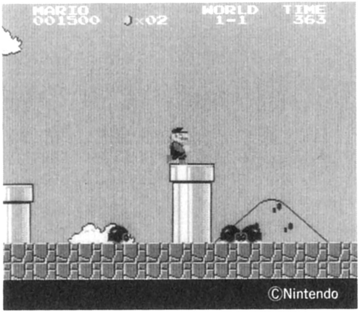


©KONAMI 1990

⬆「グラディウス」の撃ち返し弾。写真はスーパーファミコン版の「グラディウスIII」。

うらワールド【裏ワールド】
ゲームの舞台となる世界のことをワールドということがあり、通常、プレーヤーはこの世界でゲームを展開していく。だが、隠しコマンドを使うなどの特殊な操作をすることで、その世界とはべつの舞台に移ってゲームを展開させることができる。この、通常とは違

うべつの舞台のことを裏ワールドと呼ぶことがある。『マリオ』の——はナイスだった」



⬆「スーパーマリオブラザーズ」の裏ワールド。マップが同じで、出てくる敵キャラが違う。

うらわざ【裏技】

①ゲームの説明書などには記載されていない特殊な操作方法で、これを発見して使うとゲームをより有利に展開させていくことができることが多い。隠しコマンドともいう。たとえばシューティングゲームなどである特定のボタン操作をすると、自機の攻撃力が上がったり、敵の攻撃を受けてもダメージを受けなくなったりする。②ふつうには考えつかないようなゲームの攻略方法のこと。ゲームのプログラムのバグを利用してゲームをより簡単に攻略していく方法を指すことが多い。「——使うなんて邪道だ」「——がわかったのでラクにクリアーできた」(類)秘技



⬆各ゲーム雑誌の裏技を紹介しているコーナー。ファミコン通信では"禁断の秘技"という。

えいきゅうパターン【永久パターン】

ゲームの展開がある一定の動作の繰り返しとなってしまい、実質的にはゲームが先に進んでいかない状態や動作のこと。たとえばアクションゲームでプレーヤーが操作しないときに、敵キャラクターがある一定の動きを繰り返すことなどを指す。プレーヤーがなんらかの動作をすればその状態が終わることが多いが、ときにはその状態から抜けられなくなることもある。こうした状態を利用し、理論上無限にプレーすることを指す場合もある。「見て見てザコキャラが——状態だよ」「何度倒しても出てくるぜ。——かなあ」

えいきゅうパターンぼうし【永久パターン防止】

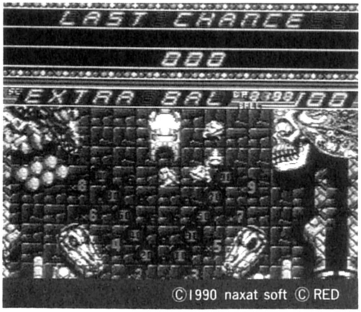
プレーヤーが意図的に同じポイントでスコアを得るなど、遊び続けることを阻止すること。ゲームによってその方法はさまざまであり、プレー時間に制

ゲーム用語

限を設けるタイマーであったり、無敵の敵を登場させプレーヤーを殺すことであったりする。

エイチピー［HP］
①ヒットポイントの略。→ヒットポイント　②米国のコンピューターメーカー、ヒューレット・パッカード社の略。「――95LX はイカしたパームトップコンピューターだ」

エクストラ［extra］
ゲームのなかでなにかの操作をしたりアイテムなどを手に入れたときに、プレーヤーキャラクターが増えたり得点を得たりすること。いわゆる１ UP のことやボーナス得点のことをこう呼ぶことが多い。「――ステージに入った」「――だからあと１回死んでもだいじょうぶだ」「ピンボールの――ボールはありがたい」



⬆ピンボールゲームのエクストラボール。写真は、PC エンジンの『デビル・クラッシュ』。

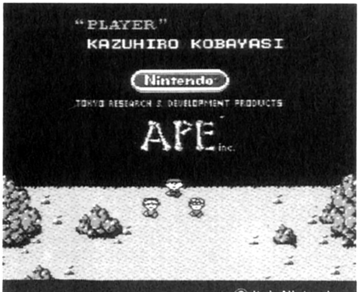
エリア［area］
①ゲームの進行上、ひとつの区切りとしてまとまっている場所や流れのこと。たとえばシューティングゲームやアクションゲームの場合、エリアごとにクリアーの条件や背景や登場する敵キャラクターなどが統一されている。②ロールプレイングゲームなどでマップのひとまとまりの区画を指す言葉。「その――はザコキャラが死ぬほど多いよ」「う〜ん、隣の――に移動したいんだけど橋がないんだよね」

エレメカ【エレメカ】
機械仕掛けとエレクトロニクスの複合により動作するゲーム全般の総称。一般的には機械部分をコンピューターなどのエレクトロニクス技術でコントロールしている遊戯機器を指す。ゲームセンターにある射撃ゲームやモグラ叩きなどがその代表。


⬆ゲーセンでよく見かける、「ワニワニパニック」もエレメカなのだ。

エンカウント［encount］
なにかに出会うこと。おもにロールプレイングゲームで敵と遭遇することを指す。「このゲームは——率が高い」

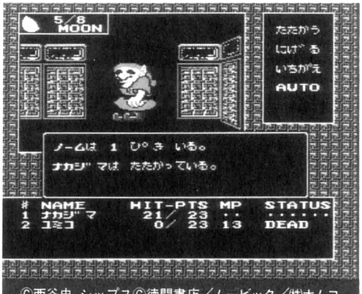
エンディング［ending］
ロールプレイングゲームやアクションゲームで、いちばん最後の敵を倒すなどして、そのゲームに用意されたシナリオすべてをクリアーしたときに現われる画面やエピローグ文のこと。ストーリーの結末をアニメーションや音で演出しながらプレーヤーに見せるようなものが多い。エンディングのときはプレーヤーはなにも操作することができないことが多い。「あのゲームの——はショボかった」「やはりゲーマーは——見てナンボでしょう」



Ⓒ Itoi, Nintendo

⬆「MOTHER」のエンディングでは、プレーヤーの名前がスタッフロールに加わっている。

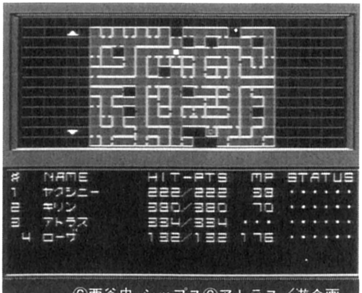
オートバトル［auto battle］
ゲームで戦闘を行なうとき、プレーヤーがほとんど操作しなくてもプレーヤーキャラクターと敵キャラクターを戦わせることができる機能や状態のこと。「このロールプレイングゲームには、——機能があって楽ちん」「——を使うなんてゲーマーのすることじゃない」



Ⓒ西谷史 シップスⒸ徳間書店／ムービック／㈱ナムコ

⬆いち早くオートバトルを取り入れた『女神転生』の戦闘シーン。写真はファミコン版。

オートマッピング［auto mapping］
ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームでは、舞台となる世界の地

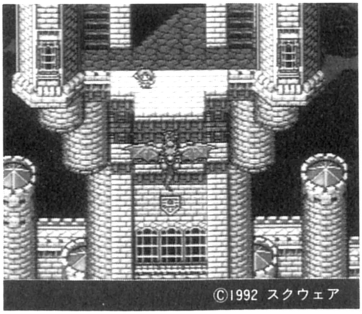


Ⓒ西谷史 シップスⒸアトラス／遊企画

⬆スーパーファミコン版の『真・女神転生』は、オートマッピング機能がついていた。

図を作成するのがゲームの進行上重要で、この作業は元来プレーヤーが行なってきた。だがこれを自動的にやってくれるゲームソフトもあり、ソフトが自動的に地図を作ってくれる機能をオートマッピングと呼ぶ。通常はプレーヤーが通った道や移動した場所など、ゲーム上で情報を得た部分だけが地図で表示される。「このゲームは——だから紙と鉛筆は要らんのだ」

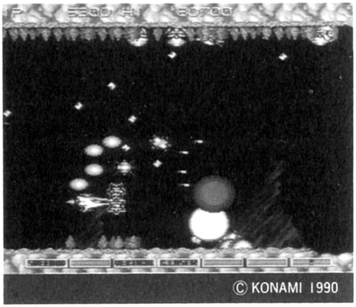
オープニング［opening］
ゲームの始まりに、ゲームのストーリーのプロローグを説明したり、タイトルとテーマ音楽が流れたりする部分のこと。オープニングの画面ではプレーヤーはまだゲームに参加できないことが多い。「——がイカシてるからってゲームがおもしろいとは限らないよね」「このゲームは——だけ好き」「——が長すぎて疲れる」



⬆映画的な演出で、凝ったオープニングを見せる『ファイナルファンタジー』シリーズ。

おおボス【大ボス】
ボスキャラクターよりさらに地位の高い、ボスの上のボスのこと。

オプション［option］
自機と同等の働きをする付加武器。自機の分身。「スゲーッ、このゲーム——が100個も付くぜ」

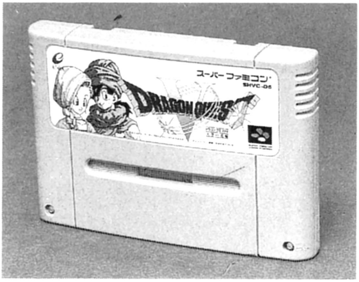


⬆スーパーファミコンの『グラディウスIII』で、めいっぱいのオプションを付けてみた。

オムニバス［omnibus］
短編ものがいくつか組み合わさって構成されていること。「『ドラクエIV』のシナリオは——になってるのだ」

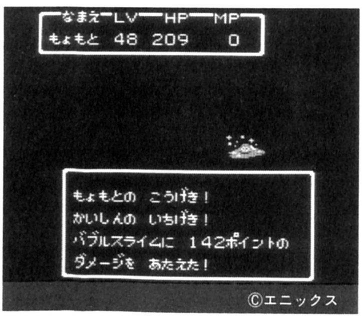
おんせいごうせい【音声合成】
コンピュータープログラムやハードウェアによって人の声や効果音などを作り出すこと。ゲームで聞ける人の声などをこう呼ぶ。「このゲームの——はイカス」「——なんかもう飽きたぜ」

カートリッジ［cartridge］
ファミコンなどのゲームソフトはプラスチックケースのなかにソフトウェアが記録されたROMやその他の回路が組み込まれていて、それをカートリッジと呼ぶ。



☗スーパーファミコンのカートリッジ。

かいしんのいちげき【会心の一撃】
通常の攻撃では考えられないような大きなダメージを相手に与えること。『ドラゴンクエスト』の戦闘時に起こる。(反)痛恨の一撃



☗『ドラクエ』といえば会心の一撃。キャラクターのレベルが上がれば、頻繁に起こる。

カウンターストップ［counter stop］
スコアのカウンターが、それ以上は桁上がりせずに止まってしまうこと。999999990点など、スコアが9で埋めつくされ、それ以上スコアが増えない状態。



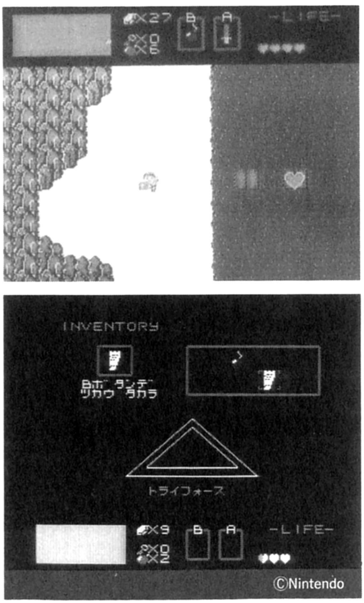
☗カウンターストップ状態のスコア表示。

かくしコマンド【隠しコマンド】
①裏技のこと。→裏技(うらわざ)②一般には公開されていないソフトの操作方法。ゲームソフトを開発するときに使った、デバッグ用の機能であることが多い。「――発見!! ファミ通にはがきを出そう!!」

かくれキャラクター【隠れキャラクター】
画面を見ただけでは発見できないが、なんらかの操作をすると、現われるキャラクターのこと。シューティングゲームなどで特定の場所やキャラクターを攻撃すると現われることが多い。隠れキャラクターを出現させることによ

って、ゲームを有利に展開させることができる。「そこを撃つと——が出るのん」「そこで待ってると、20秒後に——が現われる」

がめんきりかえがた【画面切り替え型】
ゲームの画面表示方法のひとつ。たとえば、ロールプレイングゲームでキャラクターのステータスを見ていてつぎに所持しているアイテムなどを見ようとしたとき、ステータスの表示が消えてからアイテムの表示に移るのは画面切り替え型といえる。これに対して、



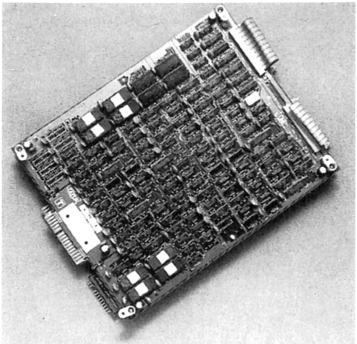
⬆「ゼルダの伝説」は、画面表示、スクロール方法ともに画面切り替え型なのだ。

各要素をウインドーを利用して表示する方法もある。また、プレーヤーキャラクターが画面上(フィールド)を移動するときに、プレーヤーキャラクターがある一定距離を移動したところで続きのフィールドを表示する場合も画面切り替え型という。これに対して、プレーヤーキャラクターの動きと合わせてフィールドがスクロールする表示方法がある。「——のロープレは目が疲れる感じなのん」「パラメーター表示が、——だと混乱しがちなのん」

カンスト【カンスト】
カウンターストップの略。→カウンターストップ

きせいはんい【規制範囲】
ゲームの情報が雑誌などのメディアに掲載されるさいに、掲載できる情報量や範囲などに対して設けられた制限。ゲームメーカーが規制範囲を設けることが多いが、メディア側で自主規制という形をとることもある。「これ以上は——外だから載せられない」

きばん【基板】
導線を特殊な方法で印刷した、電子回路作成のための板。この板に各種の部品を取り付けるとひとつの完成した電子回路ができる。(同)マザーボード

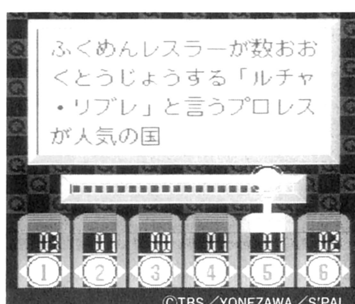


⬆アーケードゲームの基盤。

きょうせいスクロール【強制スクロール】
ゲーム画面はプレーヤーの移動する方向に合わせてスクロールするが、ゲームによってはプレーヤーが道のりを後戻りしたり進行を停止したりすると不都合な場合もある。その場合は、プレーヤーの動きにかかわらず、画面を一定のスピードで一定方向にスクロールさせており、これを強制スクロールと呼ぶ。強制スクロールの場合、プレーヤーに前進の意志がなくても、プレーヤーキャラクターは画面を一定方向に強制的に進まされる。一般的なシューティングゲームなどは自機を移動させ続けないとゲームが進行しないため、強制スクロールを採用していることが多い。「——だから隙間に挟まっちゃうと死んじゃったりしますな」「いきなり——になったから、背景をじっくり見られなかった」

ぎょうむよう【業務用】
一般家庭に販売する目的でなく、商業用途に使うものを漠然と指す。たとえば、ファミコンのカートリッジは一般家庭用に作られたもので、アーケードゲームの基板は業務用に作られたもの。「やっぱりジョイスティックは——のほうが壊れにくい」

クイズゲーム［quiz game］
コンピューターがクイズ問題を出して、それをプレーヤーが解いて遊ぶゲームのこと。多くの場合、コンピューターは問題の文章などと同時にいくつかの答えを出し、プレーヤーはその答えのなかから正しいものを選んで答える択一式になっている。3つの答えのなかから正しいひとつを選ぶ形式を三択式クイズといい、4つの答えのなかから

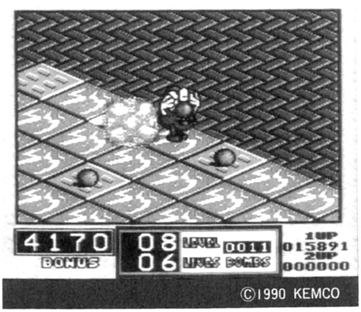


⬆テレビ番組をゲームにした「史上最強のクイズ王決定戦」。8人まで遊べるのがウリ。

ひとつを選ぶ形式を四択クイズという。また、複数のプレーヤーが参加するクイズゲームは、いちばん早く正しい答えを選んだプレーヤーが勝利する早押し式のものが多い。「早押しの――がいちばんエキサイティングだ」

クイックセーブ［quick save］
現在の情報をコンピューターのメインメモリー上に記憶させること。カートリッジ内のバックアップメモリーに保存した情報はコンピューターの電源を切っても失われないが、クイックセーブの場合はあくまでも一時的な保存であるため、電源を切った時点で情報は失われる。一部のロールプレイングゲームで採用されているシステム。

クォータービュー［quarter view］
サイドビュー、トップビューと同列の言葉で、物体を斜め上から見下ろす視点のこと。立体感を必要とするゲームなどで採用されている。



⬆アクションパズル「ボンバザル」。クォータービューだと、操作がちょっと難しいのだ。

クリアー［clear］
①ゲームの一部分や全部をひととおり解いてしまうこと。多くのアクションゲームやシューティングゲームなどの場合、各面（ステージ）を順番にクリアーしていって、最終的にゲーム全体をクリアーすることになる。「やっとゲームを――した」「このエリアは――するのが大変だった」②コンピューターなどに記憶されていた文字や数値をもとの状態（初期設定の状態や0など）に改めてしまうこと。「てめえの記憶を――してやるからそう思え」

クリティカルヒット［critical hit］
生死にかかわるような多大なダメージのこと。

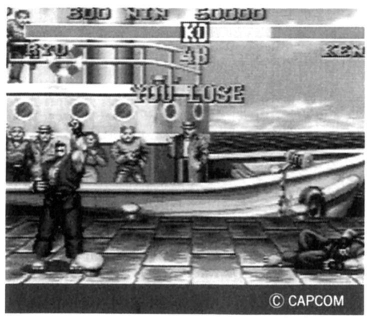
クレーンゲーム［crane game］
クレーンのようなロボットハンドで景品をつかみ取るゲーム。ロボットハンドや景品はプレーヤーが触れられないように大きなケースに収められていて、プレーヤーは景品の位置を見ながら手元のコントローラーでロボットハンドを操作する。景品はぬいぐるみや菓子類など。セガの『UFOキャッチャー』が有名。「――のインカムは業界を震撼させるほどだ」「あたし――やっちゃお

うかなぁ。ねえ金ちょうだい、金」

クレジット［credit］
業務用ゲーム機は硬貨を投入するとゲームが始まるが、余分に硬貨を投入した場合はゲーム機内に硬貨分のプレー可能回数が記録される。これをクレジットという。たとえば100円で1プレーのゲーム機に500円投入してゲームを開始すると、ゲームオーバーになってもまだ4回プレー可能であることが表示される（クレジット表示が4になる）。もともとは業務用ゲームの言葉だが、これが転じて、コンティニューの残り回数を表わす言葉としても使われている。「静電気を使って99——にすると逮捕されるよ」「貴様の——は俺様が消費する」

けいけんち【経験値】
キャラクターの持つ、戦闘や学習などの経験を数値で表わしたもの。おもにロールプレイングゲームで使われる言葉。ロールプレイングゲームでは、プレーヤーが操るキャラクターがゲームの進行で成長する。その成長は、キャラクターの力の強さを示す数値（ストレングスなど）やキャラクターの体力を示す数値（ヒットポイントなど）、いくつかの数値の高低によって表わされる。経験値は、そういった一連の数値のうち、それまで行なった経験を数値化したもの。通常は経験値が高いキャラクターほど、攻撃の成功率が高くなったり効率的に行動できるようになる。「もっと——を上げなきゃ死ぬズラ」「——は売ってねえからまいるぜ」

ゲージ［gauge］
ゲームに関する情報を画面に表示するための目盛りや計器のことを漠然と指す。たとえばアクションゲームでプレーヤーキャラクターの残り体力を示す目盛りや、フライトシミュレーターで高度や速度を示す計器はどれもゲージと呼べる。「ライフ——が満タンだ」「マジックの——がゼロだから魔法は使えないよ」



⬆「ストII」の場合は、ゲージが全部赤くなると死亡である。写真はスーパーファミコン版。

ゲーセン【ゲーセン】
ゲームセンターのこと。「——でゲエセン上野に会うとはこれいかに」→ゲームセンター

ゲーマー【ゲーマー】
ゲームをする人の総称。熱心にゲームに打ち込む人をとくにこう呼ぶ。もともとはゲームを攻略するテクニックを利用して商売にしていた人をこう呼んだが、現在ではゲームのプレーを職業にしている人はプロゲーマーと呼んでいる。「今日は一日――状態です」「あたしったら根っからの――なのよね。困っちゃうわあ。肩こるし腰いたいわやってらんないわよ。だけど楽しいのよね」「――だったら、コンティニューなしでクリアーできるだろ」

ゲームオーバー［game over］
自機のストックがなくなる、キャラクターが死亡するなどして、ゲームが終わってしまうことを指す。「僕ちゃんの人生は――なのれす」「ここで弾をくらったら――だ」「――になってもセーブしてるから平気」



⬆どんなゲームにもついてくる（？）、ゲームオーバー。写真はファミコン版の『ギャラガ』。

ゲームバランス［game balance］
ゲームの難易度やゲーム性、操作性などさまざまな要素を含めてゲームをとらえたとき、各要素のバランスのとれかたをゲームバランスという。各要素がほどよく調和していれば、ゲームバランスがよいという。「――がいいゲームは遊んでいて疲れない」

ゲームブック［game book］
読み進めることで読者が参加しながら楽しめるたぐいの本。たとえばロールプレイングゲームのゲームブックなら、物語の所々に分岐（選択肢）があり、読者自身がどの選択肢を選ぶかによってつぎに読むべきページが変わり、読者ごとに違った物語が楽しめるようになっているものが多い。「シューティングゲームの――はないものだろうか」



⬆さまざまなゲームブック。

「フライトシミュレーターの——を作ったら2億円やる」

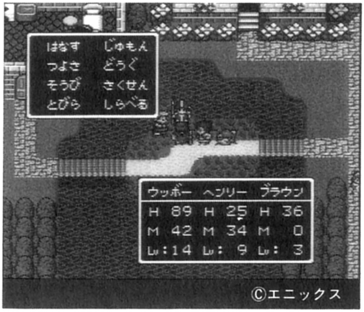
ゲームマスター［game master］
ゲームに関しては達人的な能力を持つ人のこと。ゲームマスターはあらゆるゲームに関して人並外れたテクニックを発揮する。「ファイティング——といえば渋谷洋一だ」「ニセ——は引っ捕らえろ」

こうかおん【効果音】
ゲームの演出として使われている音のこと。BGMとは区別されることも多い。「このゲームは——が最高ざます」

コピーきばん【コピー基板】
製造元、または発売元の正式な許諾をうけている者以外が不法に複製した基板のこと。

こボス【小ボス】
ボスキャラクターより少し地位の低い、ボスの下のボスのこと。

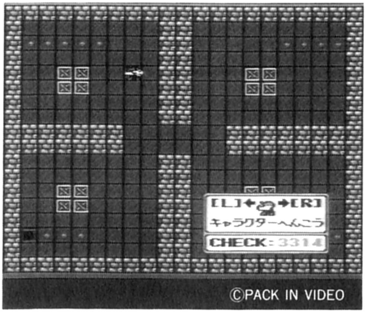
コマンド［command］
①プレーヤーがキャラクターに与える命令やつぎにどういう操作をするか示す命令の総称。たとえばロールプレイングゲームなら、〝戦う〟や〝調べる〟といったメニューがコマンドにあたる。
②ユーザーがコンピューターに与える命令のこと。



☗ロールプレイングゲームにコマンドはつきもの。写真は「ドラクエⅤ」のコマンド群。

コリントゲーム［corinth game］
球を弾いて穴に落とすスマートボールやビンゴなどの前身である原始的なゲーム。現在では屋台のあんず飴屋などでしか見かけられない。

コンストラクションきのう【コンストラクション機能】
プレーヤーが、ゲームのシナリオや面

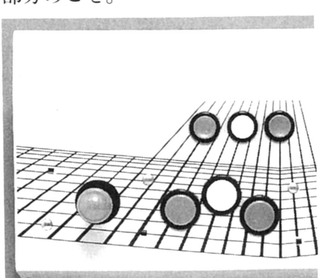


☗「スーパー倉庫番」のステージ作成モード。

(ステージ)構成やキャラクターの形などを作れる機能。たとえば、コンストラクション機能付きのパズルゲームなら、自分で新たな構成のパズルを作ったりすることができる。

コンティニュー［continue］
ゲームオーバーになったあとに、ゲームが終わってしまった時点の直前または近辺から再びゲームを始めること。たとえばシューティングゲームで３ステージ目まできて敵に攻撃されゲームオーバーとなってしまったとき、コンティニューすれば最初からプレーしなおさなくても３ステージ目からゲームを再び継続できる。ただし、コンティニューができないゲームもある。「死後、人は——される」「アーケードゲームは金さえ出せばいくらでも——できる」

コントロールパネル［control panel］
アーケードゲーム機のコントローラー部分のこと。

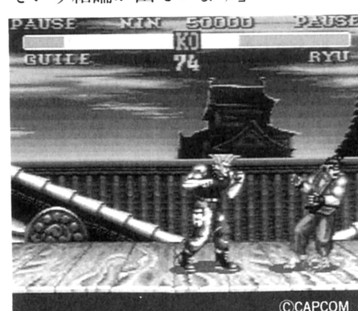


⬅コントロールパネル

コンパネ【コンパネ】
コントロールパネルの略。→コントロールパネル

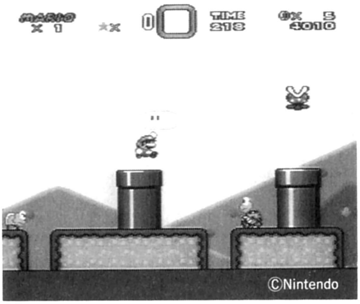
サービスボタン［service button］
アーケードゲームでのコイン投入ボタン。通常、ボタンを１度押すとクレジットが１上がる。「おーい、100円玉が飲まれちゃったよ。だれか——を押してくれ」

さいきょう【最強】
①自機や主人公などがフルパワーアップしていて、それ以上は強くならない状態のこと。「——にパワーアップしたので簡単に死なない」②自機や主人公のバリエーションやキャラクターをかえることのできるゲームで最も強いとされる、自機やキャラクターのこと。「一応、『ストII』ではガイルが——っていう結論が出ています」

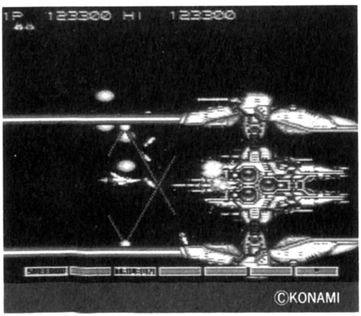


⬆「ストII」の最強キャラと言われる、ガイルさん。初心者に人気がある。

サイドビュー［side view］
真横から見た視点。横スクロールのゲームは『スーパーマリオブラザーズ』や『グラディウス』など、ほどんどがサイドビュー。「俯瞰と――のシューティング、おまえどっちが好き？　俺は地形にぶつかったりしない俯瞰かな」

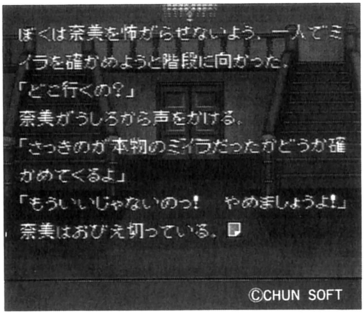


⬆サイドビューのアクションゲームと言えば、『マリオ』。写真は『スーパーマリオワールド』。



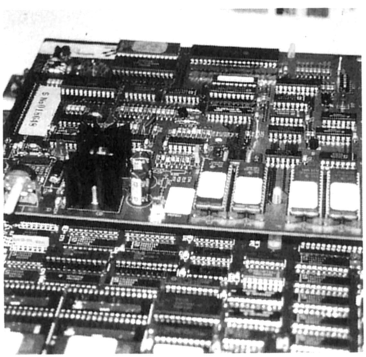
⬆サイドビューのシューティング代表は『グラディウス』。スーパーファミコン版の『III』。

サウンドノベル［sound novel］
ビジュアルと、文字で構成されたゲーム。プレーヤーが小説の世界を疑似体験できるのが特長。ジャンルはアドベンチャーゲームの範ちゅうに入る。



⬆サウンドノベルという、新ジャンルを確立した『弟切草』。迫力のある効果音がウリ。

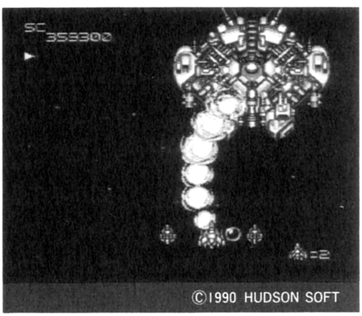
サブボード［sub board］
基板上の補助基板のこと。データを増やしたり、サウンドを強化したりとさまざまな目的がある。例えば『ブロック崩し』では、通常3桁のスコアが4



⬆追加されたサブボード。

桁になるサブボードが当時販売されていた。「この基板しょぼいぜ、ROMが36Kしかないぞ。でもROM容量なんて、——を追加すればいくらでも増やせんじゃん」

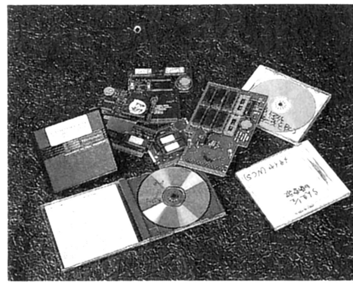
ざんき【残機】
シューティングゲームなどでストックされている自機の数。「このゲーム——がいくらあっても同じだよ。すげえ難しい」



⬆シューティングゲームでは、残機が表示される。『スーパースターソルジャー』は右下に。

さんにんどうじプレー【3人同時プレー】
プレーヤー3人で同時にプレーできるゲーム。またそのプレーのこと。

サンプルばん【サンプル版】
メーカーが宣伝用として、発売日以前にゲーム雑誌などに貸し出す見本のゲーム。ゲーム雑誌ではこのサンプル版を使って紹介記事を作成するため、ステージセレクトができるなど、製品化されるゲームにはない機能があるものが多い。「これ、——だから自機が死なないようになってるよ」



⬆ROMがむき出しになっているものが多い。

サンプルロム［sample ROM］
サンプル版の基板に載せるROM。「やべえよ、——を基板にさそうと思ったら、ROMの足が曲がっちゃった」(類)サンプル版

シーピーシステム［CP system］
カプコンのアーケードビデオゲームのマザーボードシステム。発売1年以内のCPシステムは、新しいCPシステムのゲームを買う場合下取りができる。たとえば『ストリートファイターII』の基板をカプコンに送り、新しいゲームにかえてもらう。基板をまるまる買うよりもかなり安く、新しいゲームを仕入れることができる。「この——。新しいゲームにかえたはいいが、売上が

全然ないぞ。どうしよう」→マザーボード

シールド［shield］
自機やキャラクターを防御するもの。盾やバリアーのこと。→バリアー

じき【自機】
おもにシューティングゲームでのプレーヤーが操作する自分の機体。「主人公を――って、いうなーっ」

システムきばん【システム基板】
ROMなどで供給されるソフトを入れ替えるだけで多目的に使用できる基板のこと。→基板、マザーボード

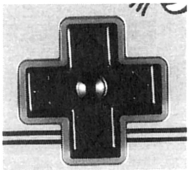
シナリオ［scenario］
おもにロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームで、本筋になるストーリーやイベントの順序、キャラクターの動作や台詞など、ゲームの全体の展開を記した台本。「このゲーム――がクソだから、感情移入できねーよ」

シミュレーションゲーム［simulation-game］
数値化されたデータをもとに戦略を立てて、目標を達成するタイプのゲーム。戦略的な要素が強く、反射神経を必要としないのが大きな特徴。「――って頭使うからいやだよな」



⬆光栄の戦国シミュレーション、『三國志』シリーズ。写真はファミコン版の『II』。

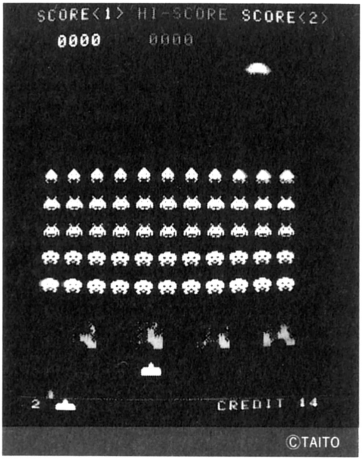
じゅうじボタン【十字ボタン】
ファミコンのコントローラーに代表される十字型の操作ボタン。家庭用ゲーム機の付属コントローラーはコストや生産性を考慮し、このボタンが採用されている。「やっぱりさ、『マリオ』は――でやるのがいちばんしっくりくるんだよな、うん」



⬆十字ボタン

シューティングゲーム［shooting game］
プレーヤーが操作するキャラクターが弾を発射し、敵や的を狙い撃つスタイルのゲーム。厳密にいえばアクションゲームの範ちゅうに入る。『スペースインベーダー』が、そのスタイルの元祖的ゲームといわれ、その後4、5年はシューティングゲームがゲームセンター

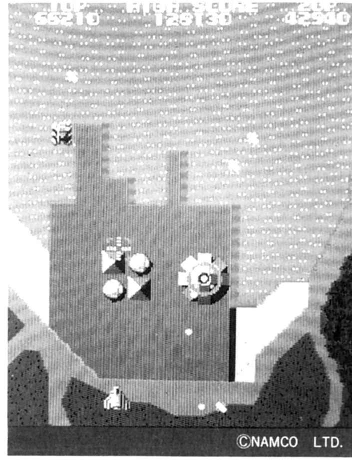
の花形ジャンルとして人気があった。「そろそろ出てもいいじゃないかな、革新的な——が」



⬆シューティングゲームの元祖、「スペースインベーダー」。写真はアーケード版。

しんのエンディング【真のエンディング】
マルチエンディングのゲームにおいて、用意されたエンディングのなかで最良、または最終のエンディングのこと。

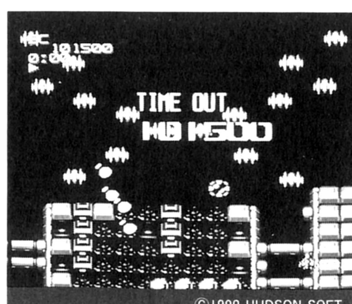
スクロールシューティング［scroll shooting］
『インベーダー』や『ギャラクシアン』などの固定画面のシューティングゲームと差別化したジャンル。強制的にスクロールするステージを進んでいくスタイルのゲームを指す。



⬆スクロールシューティングの代表作、「ゼビウス」だあー!! これもアーケード版ね。

スコア［score］
ゲームにおいて、プレーヤーの操作による成果によって得られる点数のこと。

スコアアタック［score attack］
同一ゲームにおいて、得られるスコア



⬆「スタソル」のスコアアタックモード。

を一定時間内に競いあうこと。『スーパースターソルジャー』の2分間、5分間モードなど、ゲームによってはスコアアタックモードがあらかじめ設定されているものがある。「――ができるゲームには、バッテリーバックアップは必須だよな」

スコアインフレ［score inflation］
年代を追って、新しいゲームになればなるほど、同一時間に得られるスコアが上がっていく現象。アーケード版の『スペースインベーダー』では10万点を出すのに半日はかかるが、現在のほとんどゲームでは、10万点が数分で出てしまう。「最近、――が激しくて、100万点のアイテムを取ってもうれしくもなんともないよ」

スタッフロール［staff roll］
ゲームのエンディングなどに現われる制作者名一覧画面のこと。もともとは映画やテレビ番組などで使用される、スタッフ名が書き連ねられた巻物状態のテロップ（これを使うと字幕をスクロール表示できる）を指す。

ステージ［stage］
ゲームのなかでのひとつの区域のこと。アクションゲームやシューティングゲームの場合、ステージの最後にいるボスキャラクターを倒すと、そのステージをクリアーできる。「このゲームは全8――で構成されている」「2――、1エリアに登場するキャラクターがかわいいんだな、これがっ」

ステージセレクト［stage select］
→ラウンドセレクト

ストーリー［story］
そのゲームの世界観をプレーヤーに伝えようとする、ちょっとした物語。よくゲームのマニュアルの最初に書かれている、そのゲームの主人公の生い立ちや目的などのこと。「ゲーム――なんて、ゲームのおもしろさには直接関係ねえじゃん」

スポーツゲーム［sports game］
野球やサッカーなど、スポーツを題材にしたゲーム。「――は対戦プレーに限るよな」「多人数でのプレーが可能な――は白熱する」

スリーディー［3D］
three Dimensionの略。3次元で再現する映像方式のこと。現在ではポリゴン技術により完璧な立体的広がりをもつ物体とその空間を抽象化したゲームが楽しめる。「斜めから見下ろす古い――のゲームって、ケッタクソ悪いぜ」「――の視点のカーレースゲームは遊びやすい」

スリーディーダンジョン【3D ダンジョン】

３次元の空間的広がりをもつダンジョン。3D ダンジョンを採用したゲームでは、『ウィザードリィ』や『ダンジョン・マスター』などが有名。「やっぱり、ロールプレイングゲームは――でしょう」



⬆熱狂的なファンの多い『真・女神転生』。



⬆スーパーファミコン版『ダンジョン・マスター』。

そうさせい【操作性】

レスポンスとも言う。画面上のキャラクターやカーソルなどが、プレーヤーの意図通りに動くか否かを表わす度合。コントローラーやジョイスティック、マウスなどの入力装置の扱いやすさを指すこともある。一般に、コントローラーなどを使って動作命令を入力してから、それに対する反応が画面上に現われるまでの時間が短ければ短いほど操作性がよいとされる。しかし、反応が速すぎたり、キャラクターの移動量が極度に大きい場合は、操作性が悪いとされることもある。また、入力装置のどのキー(ボタン)がどんな動作に対応するかも操作性の良し悪しの判断に関わっており、最近では対応関係を自由に設定できるソフトも増えてきている。つまるところ、操作性の良し悪しは個々のプレーヤーの感覚によるところが多いようだ。「このゲーム、キャラクターの移動速度が遅すぎてイライラしてくるぜ。ちくしょう――が悪いんだよ」「――が悪いんじゃなくて、アンタが下手なんでしょ」

ゾック［ZOC］

Zone Of Control の略。ウォーシミュレーションゲームの盤面に描かれる正方形や六角形のマスに特定の駒(ユニット)が置かれた場合、その周辺を敵の駒が素通りできないようなルール。制圧区域と言う場合もある。「そこは敵の――なのでゾクゾク！　なんちて」「気がついたら、まわりがみんな敵の――だった」

たいかんゲーム【体感ゲーム】
ゲーム筐体の一部または全体が可動するゲーム。たとえばバイクゲームでは、ゲームマシンにまたがり車体を倒してコーナリングしたり、ドライブゲームでは右にハンドルを切れば右に傾き、左に切れば左に傾くといったような実車の感覚が味わえる大型のゲームマシンを指す。「セガの——はイカスよな、うん」



☗360度回転しちゃうセガの「R-360」。体感ゲームもいくところまで、いった!?

たいかんマシン【体感マシン】
→体感ゲーム

たいせんがた【対戦型】
勝敗を競いあうことができるもの。勝敗を決めるのは、スコアであったり、タイムだったりゲームの内容によって異なる。人間どうしの対戦とコンピューターとの対戦がある。「やっぱり——ゲームは、人間どうしでやんなきゃつまんないよな」

タイトル［title］
ゲームの名称。または、ゲーム名やメーカー名、そのロゴなどが表示された画面。「なんだこのありきたりの——画面は」



©1993 HAL LABORATORY INC.／©Nintendo

☗ファミコン版、「星のカービィ」のタイトル画面。なんか楽しげだ。

タイムアタック［time attack］
同一ゲームにおいて得られるタイムを、一定の距離やイベントの回数などのなかで競いあうこと。レーシングゲームに多い。「『F-ZERO』ではおまえに勝ったけど、『マリオカート』では負けた。——の世界は厳しいぜ」

だついまーじゃん【脱衣麻雀】
→麻雀ゲーム

ダンジョン［dungeon］
モンスターが潜んでいたり罠が仕掛けられている危険な迷宮。「なんだおまえのこの部屋、まるで——じゃないか」

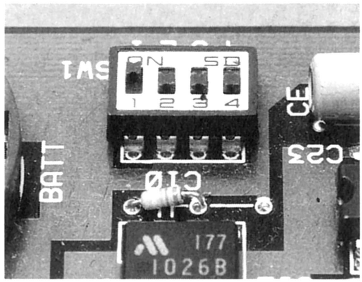
ツーアップ［two up］
自機がふたつ増えること。→アップ「そのアイテムを取ると——する」

チャンネルスイッチ［channel switch］
回転式の切り換えスイッチ。円形状のウェハーと呼ばれる板に、数多くの接点が設けられ、そのスイッチの回転によりつぎつぎと接点を切り換えていくスイッチ。ロータリースイッチ、リボルブスイッチとも言う。アーケードゲームでは『シェリフ』、『ワイルドウエスタン』、『フロントライン』などが採用している。「この——、複雑な操作がたまらんぜ」

つうこんのいちげき【痛恨の一撃】
『ドラゴンクエスト』シリーズで、敵がまれに放つ破壊力の大きい攻撃。「このあいだスライムの——を見たぜ」(反)会心の一撃

ディストリビューター［distributor］
総代理店、卸売店、問屋のこと。ゲーム業界では、メーカーからゲーム基板やゲーム筐体を大量に仕入れる卸し業者を指す。「あそこって、——もやってたんだって」

ディップスイッチ［dip switch］
オンオフのスライドスイッチをいくつかまとめたもの。基板上に設けられ、そのオンオフの設定によってゲームの難易度、1クレジットコイン数、自機の初期数など、ゲームの各種の設定を行なう。最近のバッテリーバックアップされた基板では、画面上で設定可能なソフトウェアディップスイッチが採用されている。「——の設定はボールペンの先でやるといいかも」



⬆メガドライブの基板のディップスイッチ。

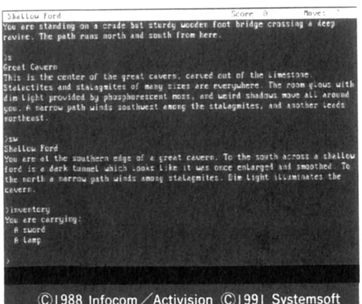
ティルト［tilt］
アーケードゲームやピンボール、ビンゴマシンなどで、不法に筐体を叩いたり揺すったりしたとき、警告音が発せられそのゲームが無効になってしまうこと。ピンボールではその球、1球のプレーが無効になることをティルト、そのゲームすべてが無効になることを、スラムティルトという。「この『ピンボットII』、ちょっとこづいただけで、——かよ。ちえっ」

テーブルゲーム［table game］
麻雀、将棋、囲碁などの卓上用ゲーム

や、すごろく、ボードゲームなどを総括したゲームジャンル。ほとんどのテーブルゲームはふたり以上の対戦プレーができるようになっている。

デカキャラ【デカキャラ】
でかいキャラクター。その姿が著しく大きいキャラクター。大ボスなどはデカキャラであることが多い。「『龍虎の拳』って——だよな」

テキストアドベンチャー［text adventure］
文字だけで構成されたアドベンチャーゲーム。プレーヤーの想像力が必要となってくる小説的な楽しみのあるゲーム。『ゾーク』などが有名。「——なんて、いまさらかったるくてやってられるかよ」



⬆『ゾーク』の画面。まさに字だらけ。

デジタルコミック［digital comic］
ビジュアルシーンを中心に構成されたゲームコミック。アドベンチャーゲームの範ちゅうに入るが、選択肢がほとんどなくストーリーとビジュアルシーンを楽しむだけの作りになっている。CD-ROMなどのデジタル形式の媒体で発売されることが多い。



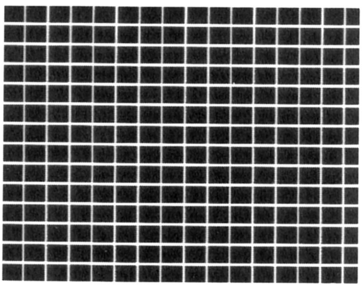
⬆このジャンルはアニメが原作って作品が多い。これはメガ-CD『らんま½ 百蘭愛歌』。

デジタルサウンド［digital sound］
A/DコンバーターやFM音源チップなどデジタル回路を通して発せられるサウンド。アナログ回路を通してサウンドを発するゲームが、最近ではまったく見られなくなってしまって、ほとんどのゲームがデジタルサウンドなのだが、質のいいサウンドということを強調するために宣伝文句の一部によく使われる。

テストプレー［test play］
ゲームの不備なところやバグを見つけ、さらには適正なゲームバランスを取る

ために試験的、実験的にゲームをプレーすること。「――やってくんないか？時給1000円だすよ」

テストモード［test mode］
ゲーム機器の各種設定や状態を見るモード。このモードにすると、カラーバーやクロスパターンが表示されモニター調整ができるし、入力関連の状態を見ることもできる。現在のアーケードゲームでは、ほとんどがフォローしてあるスタンダードな機能。「ちょっと、――で、同じサンプリング音をしつこく鳴らすのやめてくんない」



☗クロスパターン表示中の画面。

デモ［demo］
demonstrationの略。なにも入力されていない状態で、ゲームが表示しているプレー画面のこと。ゲームの雰囲気を伝えたり、遊び方を説明したりしている。「なにこの――プレー、すげえうめえじゃん」

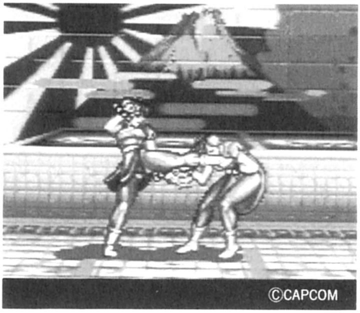
テレビゲーム［TV game］
画面表示にブラウン管を用いたゲームの総称。'70年代では家庭用も業務用ゲームもすべて、テレビゲームを呼ばれていた。「そういや最近――って言葉、使わなくなったよな」

てんかせ【点稼】
点数稼ぎの略。→点数稼ぎ「――してなにが面白いんだよ。時間の、人生の無駄使いだとは思わんか」

てんすうかせぎ【点数稼ぎ】
わざと倒せる大ボスをなかなか倒さず、そのあいだにほかの敵を倒して点数を稼いだり、先へ先へと進むゲームなのにその場にとどまり点数を稼ぐ卑劣な行為。点数稼ぎができるゲームはその時点で、スコアアタックする意味がなくなってしまうので、そのゲームはバランスの悪いゲームともいえる。だが、ロールプレイングゲームなどでは、弱い敵を倒して経験値を稼ぎレベルアップする行為なしに、クリアーできるゲームはほとんどない。「『スーパーロコモーィブ』で――してる奴、バカ？」

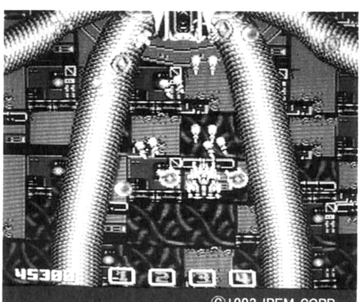
どうキャラ【同キャラ】
同じキャラクター。『ストリートファイターII』などで同じキャラクターどうして、対戦することを同キャラ対決という。「ガイルの――って茶色いんだ。

ダッセェー」



⬆「ストII」の春麗を使った同キャラ対戦。写真のとおりスーパーファミコン版でも可能。

トップビュー［top view］
上から見下ろした視点。俯瞰。縦スクロールのシューティングゲームはほとんどがトップビュー。また、ロールプレイングゲームのフィールド画面もトップビューのものが多い。「——のロープレは迷わないから安心なんだよ」(類)サイドビュー、クォータービュー



⬆前作を上回る難しさのPCエンジン版「イメージファイトII」。これもトップビューだね。

にパターンきりかえ【2パターン切り替え】
キャラクターを動かすときの手法のひとつ。歩いている状態を表現するのなら、右足が前の絵と左足が前の絵の2枚を用意し、それを交互に位置をずらしながら表示することで歩行を表現することができる。過去のハードウェアの能力が低レベルで貧弱であった時代にはよく用ちいられた手法だが、動きが貧弱であるため、現在はあまり用ちいられていない。

ニューバージョン［new version］
過去に発売されたゲームのゲームバランスなどを見直し、再度発売し直したゲーム。ゲームバランスが悪かったり未完成のまま発売されてしまった場合、後日こうしたニューバージョンが発売されることがある。「この——だと、簡単過ぎてつまんない」

ネットワークゲーム［network game］
コンピューターネットワークを利用してプレーするゲームのこと。一般にはパソコン通信を利用したシミュレーションゲームなどが多く、同時に多人数が参加できるメリットがある。

ノーデスモード［no death mode］
無敵のままゲームが進行できるように設定されたモードのこと。

ゲーム用語

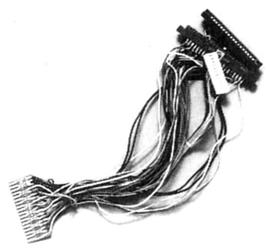
ノーミスクリアー［no miss clear］
自分が操作するキャラクターをひとつも損なわないでゲームをクリアーすること。「1面は――できるようになったのだが、2面は100ミスノークリアーでしおしお」

ノンプレーヤーキャラクター
［non player character］
プレイヤー自らが操作しなくても（ソフトに内蔵された思考ルーチンによって）プレイヤーに有利になるよう自動的に動いてくれるキャラクターのこと。略して NPC と表わすことも多い。「『ドラクエ』に出てくる――のなかでは、わしはスライムナイトがいちばん好きじゃよ」

パーティー［party］
ロールプレイングゲームなどで、行動をともにするキャラクターの一集団。ゲームによってパーティーを組める人数が制限される。たとえば『ウィザードリィ』では6人、『ドラゴンクエストII』では3人。「俺の――、戦士ばっかで、全然先へ進めやしない。ぜんぶ魔法使いにしようかな」

パーティーアタック［party attack］
パーティーを組んだ仲間を攻撃すること。わざと眠った仲間をパーティーアタックで起こさせたりする。「――してたら、おれのセニョリータが死んじゃったよ」

ハーネス【ハーネス】
アーケードゲームにおいて、基板と電源と入力装置をつなぐ結線の束。結線と結線はコネクタにより、着脱可能になっていて、メンテナンスやゲーム基板の入れ替えが容易にできるようになっている。「――を作るのは面倒くさいぜ」



⬆ハーネス。業務用ゲームは複雑なんネスよ。

パーフェクトボーナス［perfect bonus］
敵を1体残さず倒したり、落ちてくるアイテムをすべて取ったりしたとき、得られるボーナス。『ギャラガ』のボーナスステージでは、40体の敵をすべて倒せば10000点だが、39体だと1体あたり100点の計3900点にしかならない。

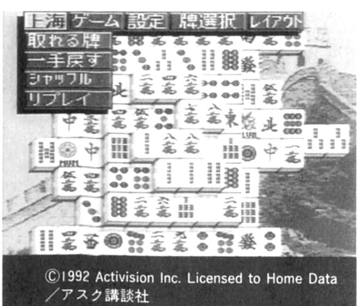
ハイスコア［high score］
そのゲームでの最高得点。バッテリーバックアップされたゲームでは、その

ハイスコアは電源を切っても記憶されている。「やったー、1位だ。——だ」



☗ゲーム終了後、スコア順に表示される。

パズルゲーム［puzzle game］
ジグソーパズルのように個々の部品の形を組み合わせてひとつのまとまった形を完成させたり、ある種のカードゲームのように同じマークの部品を組み合せて最終形にしたりするゲームのこと。パズル的な要素を持ったゲーム全般を指す。代表的なものには『上海』などがある。だが純粋な意味でのパズルゲームは少なく、ある程度アクション要素が入ったパズルゲームが多い。



☗パズルゲームの定番、『上海』シリーズの最新版『上海IIIドラゴンスアイ』。機能イロイロ。

パスワード［password］
合言葉や暗証番号のこと。ゲームオーバーになったときや、ゲームを中断したいとき表示される。パスワードを控えておくと、電源を切ったあとでも続きが遊べる。以前はパスワード入力でコンティニューできるゲームが多かったが、最近はバッテリーバックアップ付きのゲームがほとんどなので、パスワード付きのゲームは少なくなった。



☗プレーヤー泣かせだった『ドラクエII』のパスワード。バックアップ様サマですな。

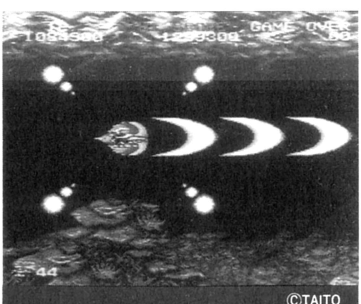
パターン［pattern］
つねに同じような反応を示す動き。ほとんどのゲームがスタートしてまったく同じ操作をすると、まったく同じ敵の動きや攻撃をしてくる。「そこに敵が3体隠れているぜ。見え見えの——なんだよな」

バックアップカートリッジ［backup cartridge］
バックアップ用のリチウム電池が内蔵されたカートリッジ。→バックアップ

バッテリーバックアップ［battery backup］
電池やスーパーキャパシタなどにより、S-RAMの内容を保持すること。これによりロールプレイングゲームなどでは、長いパスワードが必要なくなる。

パラメーター［parameter］
助変数。キャラクターの攻撃力や防御力、耐久力や運など、その度合を数値に置き換えたもの。

バリアー［barrier］
シューティングゲームやアクションゲームで、自機を保護する力を持った光の膜。一定時間自機が無敵になるものと、一定回数自機がダメージを受けないもののふた通りがある。



⬆バリアーと言えば『ダライアス』。保護されてるって感じでしょ？　写真はスーパーファミコン版の『ダライアス　ツイン』でした。

パワーアップ［power up］
キャラクターの攻撃力や防御力が上がること。「ちぇっ、アイテムが取れなくて——できやしねえ」

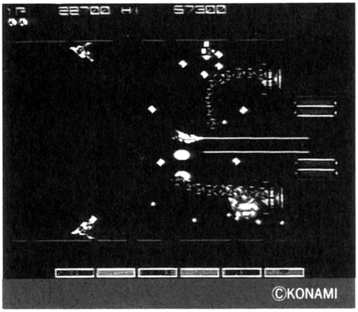
パワーアップアイテム［power up item］
キャラクターや自機の攻撃力や防御力を上げるためのアイテム。「このゲーム、——が華麗なんだぜ」



⬆ハデハデのパワーアップアイテムが多数でてくる、『アレスタ』シリーズ。これはスーパーファミコンの『スーパーアレスタ』。

パワーアップシューティング［power up shooting］
自機がパワーアップしていくシューティングゲーム。ノーマルの状態からフルパワーアップした状態までの差が著しいシューティングゲームは、まずパワーアップしなければまともに戦うことすらできない。とくにこのようなシ

ューティングゲームを指す。「一度死んだらなしくずしだぜ。まったくバランスの悪い――だ」



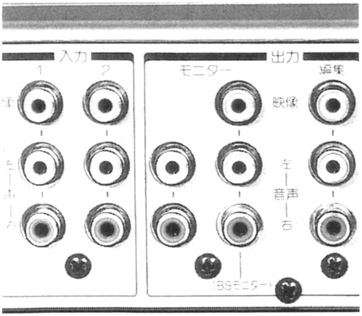
⬆「グラディウス」は典型的なパワーアップシューティング。写真はアーケード版。

ひぎ【秘技】
ファミコン通信独自の裏技の呼びかた。他社出版物ではそれぞれ独自の呼称を使用している。「『ゼビウス』でソルを出す――を教えてやる」「明日までに『ドラクエV』の――を1000個見つけろ」「サウンドテストの――を見つけたので禁断の――に応募しよう」→裏技

ヒットポイント［hit point］
おもにロールプレイングゲームなどで使用され、各キャラクターの体力を表わす。敵からダメージを受けることによって徐々に減少し、0になるとそのキャラクターが死亡、あるいは力尽きて倒れてしまうことが多い。ヒットポイント回復には、宿に泊まる、薬草を使う、ヒットポイント回復の魔法を使うなどいろいろな手段がある。ゲームのなかでは略してHPと表わすことが多い。「徹夜続きだからユンケルとキューピーコーワゴールドを飲んで――を回復するのだ」

ビデオゲーム［video game］
ブラウン管や液晶ディスプレーなどに映像を映し出すゲームシステム全般の呼び名。アーケードゲーム機や家庭用テレビゲーム機など。日本ではテレビゲームという呼び方もよく使われるが、これは和製英語であり、正式にはビデオゲームと呼ぶのが正しい。(類)テレビゲーム

ビデオたんし【ビデオ端子】
家庭用テレビゲーム機などについている映像出力端子の一種で、テレビのビデオ入力端子と接続するためのもの。接続には両端にピンプラグと呼ばれる



⬆知ってると思うけど、これがビデオ端子ね。

ゲーム用語

プラグのついたビデオケーブル(映像用ピン-ピンケーブル)を使用する。1チャンネルや2チャンネルの電波に変換した信号を出力するRF端子よりも、鮮明な映像が得られるのが特徴。

ピーシービー［PCB］
Printed Circuit Boardの略。プリント基板のことだが、アーケードゲーム基板をさしてとくにこう呼ぶこともある。→基板

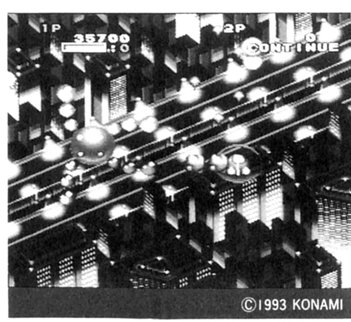
ひょうじゅんせってい【標準設定】
ゲームによってはプレーヤーが自由に設定を変えて遊ぶ環境を作ることができるものがある。たとえば画面の色や音のあるなしなどだが、プレーヤーがこれらの設定をなにもしていない状態、つまりメーカーがあらかじめ設定しておいた状態のことをこう呼ぶ。

フィーチャー［feature］
ゲーム内に仕込まれた細部にわたったイベントや特色などのこと。ニュアンス的には、パチンコやピンボールなどで役モノと呼ばれているものに近い。〝サボテンを押すと風船が出てくる〟とか、〝ある地点でジャンプするとべつの面に行ける〟といった、メインのゲームストーリーとは直接関係のない、いわば演出のことである。ただし、このフィーチャーによってゲームのおもしろさや印象、深みが左右されてしまうので、ゲームを作るうえではおろそかにできない部分である。

フィールドマップ［field map］
ゲームのなかでプレーヤーがいる世界全体もしくは一部を描いた地図のこと。

ぶき【武器】
相手を攻撃するための道具。ビデオゲームでは拳からミサイル、剣、果てはレーザービームなどその種類は多彩だ。「金がないので――が買えないので敵にやられてばっかりなので悲しい」

ふたりどうじプレー【ふたり同時プレー】
ひとつのゲーム画面中にふたり分の操作対象(プレーヤーキャラクターなど)が現われて、ふたつのコントローラーを使用してべつべつに操作すること。



⬆ふたり同時プレーできるシューティング、『ツインビー』の最新作『P'opn ツインビー』。

対戦プレーもふたり同時プレーに含まれる。

フリープレー［free play］
敵にやられても、プレーヤーキャラクターの残り数が減らないこと。

プリンテッド・サーキット・ボード［printed circuit board］
プリント基板のこと→基板

フルそうび【フル装備】
そのゲームなかに用意されている武器やアイテムをすべて、プレーヤーキャラクターが装備した状態。「――だからもうコワイもんはナシでござるよ」

フルそうびコマンド【フル装備コマンド】
自機をフル装備にさせるための、隠しコマンド。→フル装備、隠しコマンド「『グラディウス』の――は、ポーズ中に上上下下左右左右BAだぜ」

プレーヤー［player］
①ジョイスティックやジョイパッドなどを使って、ゲーム中のプレーヤーキャラクターを操作する人のこと。ゲームをしている最中の人。②CDやレコードなど録音済み媒体を再生する装置のこと。

ヘックス［hex］
ウォーシミュレーションゲームでよく使われる六角形のマスのこと。戦車などの移動の際の目安となる。「歩兵は山でも川でも一度に2――ずつ移動できるのだ」「ウォーシミュレーションは、――マップじゃないといかん」

ぼうぐ【防具】
キャラクターの身を守るための鎧、楯、兜といったアイテム。おもにロールプレイングゲームに登場するもので、アイテムショップなどで入手できる。

ポーズ［pause］
ゲームを一時的に停止させること。あとでポーズ解除すれば、ポーズした地点からゲームを再開することができる。「――をかける」「――ボタン」「そこで――をかけたところで、ゲームオーバーは確実なのに」

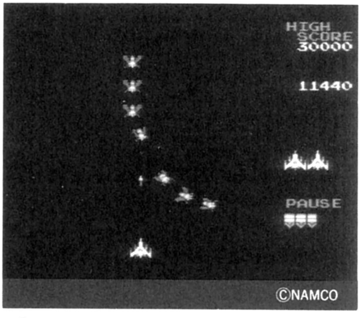


⬆ポーズ中に3分経ったらどうするのか心配な「ウルトラマン」のスーパーファミコン版。

ゲーム用語

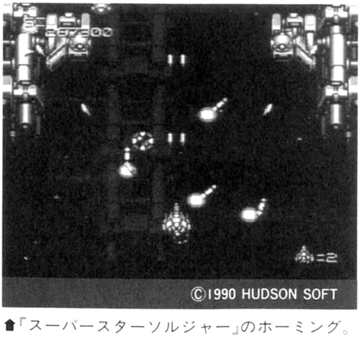
ゲーム用語

ボーナスステージ［bonus stage］
通常の面を何面かクリアーするごとにプレーできる、おまけで用意されたステージのこと。アクションゲームやシューティングゲームに多く見られる。「このゲームは2面と6面のあとに――が用意されているぞ」



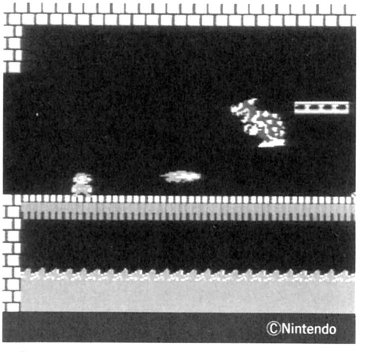
⬆「ギャラガ」の3面と7面はボーナスステージになっている。写真はファミコン版の3面。

ホーミング［homing］
ミサイルなどに搭載される自動追尾装置のこと。「――ミサイルが三度のメシより好き」

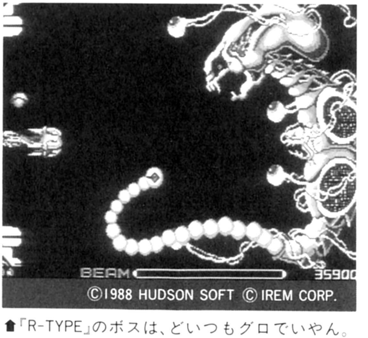


⬆「スーパースターソルジャー」のホーミング。

ボス［boss］
ゲームをすすめる上でのある区間内でもっとも強い敵のことを指す。たとえばアクションゲームやシューティングゲームなど、プレーヤーキャラクターの進行方向がほとんど決まっているゲームならステージの最後に出てくる敵をこう呼ぶ。ただし、ゲームの種類によってその意味が変わることもある。



⬆「マリオ」のボスは必ず、クッパなんだよな。



⬆「R-TYPE」のボスは、どいつもグロでいやん。

「この――さえ倒せば、エンディングが待っているんだ」

ぽっぷ【ポップ】
ゲームセンターのゲームで、筐体に取り付けられた布や紙で作られたアイキャッチ的な仕掛け。

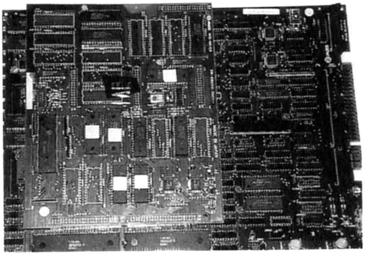
ボム［bomb］
爆弾のこと。「ボンブじゃなくて――と読むのだこのたわけめ」

まーじゃんゲーム【麻雀ゲーム】
プレーヤーがコンピュータープレーヤーと麻雀の対戦をするゲーム。最近は、シナリオに沿って敵のプレーヤーと対戦していく付加要素のあるものが多い。アーケード版の麻雀ゲームは、コンピューターの対戦相手が女性で、プレーヤーが勝つたびに衣類を脱いでいくグラフィックが見られる脱衣麻雀が多い。



⬆家庭用初の脱衣麻雀ゲームとして話題になった、PCエンジンの「麻雀学園」。完売したの。

マザーボード［mother board］
CPUやRAMなど、コンピューターの基本部分をつかさどる部品を搭載した基板のこと。これに各種装置を接続して、各種コンピューターシステムにする。とくにアーケードゲームの場合は、マザーボードのことを〝基板〟とだけ呼ぶことが多い。「最近の――は、ビッシリと部品が並んでいる」「――があるんだから、ファザーボードもあるはずだよな(ねえよ)」

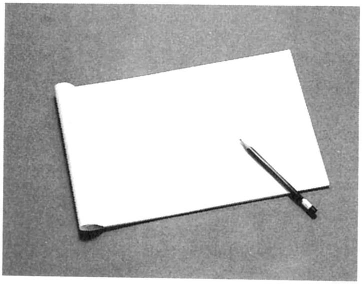

⬆これがアーケードゲームのマザーボード。

マジックポイント［magic point］
おもにロールプレイングゲームなどで使用され、各キャラクターの魔力を表わす。魔法の種類によって必要なマジックポイントは異なり、強力な魔法になるほどより多くのマジックポイントが消費される。略してMPと表わす。

マッパー［mapper］
マッピング作業をする人のこと。→マッピング「『マッピー』のマッピング

を——に発注する」

マッピング［mapping］
広範囲スクロールするロールプレイングゲームの全世界図や、アクションゲームの各面の全体構造などを書き起こすこと。複雑な迷路になっているロールプレイングゲームをプレーするさいには欠かせないものである。



⬆3D ダンジョンには、マッピングは欠かせない。鉛筆と方眼紙が必須アイテムであーる。

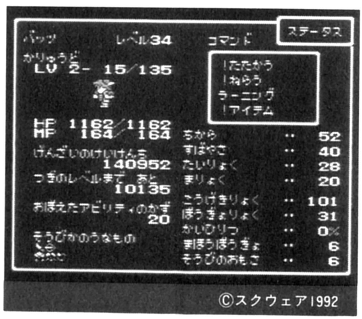
マップ［map］
広範囲スクロールするロールプレイングゲームの全世界図やアクションゲームの各面の全体構造などのこと。

マニュアル［manual］
取扱い説明書や手引き書のこと。その製品を取り扱うのに必要な情報や、知っていると便利な情報などが書かれている。「今回のファミ通別冊付録は、『ドラゴンクエストV』の徹底解析攻略——です」「パソコンの——は、難しすぎてなにが書いてあるんだかよくわからない」



⬆ゲームについてくるマニュアル。

マルチウインドー［multi window］
ひとつの画面上にウインドー（窓状の表示エリア）が複数現われ、それぞれべつべつの情報を表示すること。ロールプレイングゲームの戦闘画面のようにメ



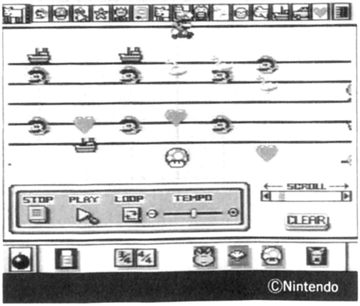
⬆ウインドーだらけになっちゃう、『ファイナルファンタジーV』のステータス画面。

ッセージウインドー、選択ウインドー、ステータスウインドーと複数のウインドーが表示されるのも一種のマルチウインドーだが、本来はMS-Windows(米マイクロソフト社製マルチウインドーシステム)やSystem7(米アップル社製のマッキントッシュ用システムソフトウェア)などで実現されているシステムを指す。

マルチエンディング［multi ending］
エンディング画面が複数用意されていることで、ゲーム中にしたことや、スコアーの高低などによって、どのエンディングになるかが決定する。→エンディング

マルチプレー［multi play］
複数、多人数でプレーすること。またそれに対応しているゲーム。

ミュージックソフト［music soft］



⬆「マリオペイント」でも作曲や演奏ができる。

作曲や演奏のためのソフトウェア。自動演奏機能や音色作成機能など、コンピューターならではの音楽用機能を搭載したものが多い。「——を使えば誰でもコンピューターミュージックが楽しめる」

むげんぞうしょく【無限増殖】
敵やアイテムを無限に増やす技。とくに『ウィザードリィ』のグレーターデーモンの無限増殖技が有名。「ターボファイルを使って、ムラマサの——だ」

むげんループ【無限ループ】
コンピュータープログラムの同じ部分が永遠にくり返されること。ゲーム上では同じ動作を永遠にくり返すか、または画面が静止することになる。ゲームのエンディング画面のようにプログラム上でわざとそのように作ってある場合と、ミスで起こる場合とがあるが、どちらにしても永遠にその動作から抜け出せないため先に進むことができなくなる。「——にハマっちゃったのでリセットするしかない」

むてき【無敵】
ゲーム中、登場するキャラクターにどんなにダメージを与えても死なないこと。また、どんなダメージをも受けないこと。「——モードにすれば全面クリアーなんてちょろいのだ」

ゲーム用語

メカトロニクスゲーム【メカトロニクスゲーム】
→エレメカ

メダルゲーム［medal game］
コイン型のメダルを使って遊ぶゲームのこと。スロットマシンなど。



⬆ゲーセンに並んだメダルゲームの数々。

めんクリ【面クリ】
複数の面（ステージ）から成り立っているゲームで、各面をクリアーすること。また、面をクリアーして先の面に進むこと。「『スーパーマリオ』は典型的な——型アクションゲームだ」

モード［mode］
状態のこと。「スーパーファミコンソフトはステレオ／モノラルの——切り替えのできるものが多い」

ラインスクロール［line scroll］
テレビ画面はさまざまな色のついた横線を上から順番に何100本も表示して1画面を作っている。ラインスクロールとはこの1本1本の横線をそれぞれ違うドット数ぶんだけ横にずらすことである。これをうまく使うことによって、レーシングゲームの道のカーブを表現したりすることが可能となる。つまり、直線の道の絵しかなくても、遠くのほうの道を多く横にずらし、近くの道をほとんどずらさないという操作をすればカーブに見えてしまう、ということだ。「『ドラクエ』の旅の扉の豪快な——にはクラクラするぜ」

ラウンド［round］
→ステージ

ラウンドセレクト［round select］
開始する面を選択すること。または選択するための機能。ふつうゲームは1面から順番に進んでいくが、ラウンドセレクトすることによって、好きな面から始めることができる。「このゲームはAボタンを押しながらスタートすると——ができるのさ」

ラスタースクロール［raster scroll］
→ラインスクロール

ランク［rank］
順位のこと。

ランダム [random]
でたらめなこと。規則正しくないこと。

ランボタン [run button]
PCエンジンのジョイパッドに配置されているボタンのひとつ。このボタンを押すことによってスタートされるよう作られたゲームが多い。BASICというコンピューター言語で使用される、プログラム実行コマンド"RUN"にちなんでつけられた名前だという説もある。



⬆PCエンジンのRUNボタン。

リセット [reset]
CPUなどの電子部品や電子回路を初期化して電源オン時とほぼ同じ状態にすること。転じて、登録されたデータなどを初期化してなにもない状態にすること。「あんたに今日まで借りた借金を——してくれ」「人生を——したい」

リセットスイッチ [reset switch]
コンピューターに内蔵されているCPUにリセット信号を送るためのスイッチ。リセット信号を受けたCPUは初期化され、電源を入れたときとほぼ同じ状態になる。つまり、ゲームプレー中にこのスイッチを押すと、電源を入れたときと同じようにタイトル画面に戻ることになる。ただし、コンピューターの構造やプログラムの構造によっては、リセットと電源オンではまったくべつの処理をさせることも可能なので、リセットスイッチを押したところでかならずしも電源オン時と同じ状態になるとは限らない。「うちの猫はファミコンの——を押すのが好きなので困っちゃう」



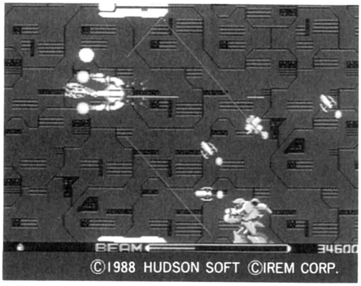
⬆スーパーファミコンのリセットスイッチ。

リセットボタン [reset button]
→リセットスイッチ

リプレー [replay]
再度プレーすること。または直前のプレーを何らかの方法で再現すること。

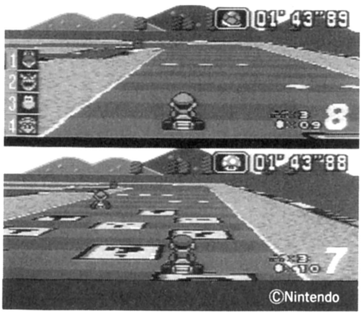
ループ [loop]
環状のこと。進んでも進んでも同じ場所にたどり着くマップや、コンピュータープログラムで同じ部分を複数回くり返すように作られていること。「この——から抜け出せないと、俺様は一生この街から抜け出せない」

レーザー［laser］
Light Amplification by Stimurated Emission of Radiationの略。分子や原子の振動を使って発光する装置のこと。この装置を使って作りだした光はどこまでいってもあまり拡散しないので、発光の際のエネルギーをそのまま搬送することができる。シューティングゲームではおなじみの武器。



⬆「R-TYPE」の反射レーザー。PC エンジン版。

レースゲーム［race game］
カーレースを始めとする、モーターレースのゲーム。最近ではF1を題材にしたものが多い。



⬆対戦プレーが盛りあがる、スーパーファミコンの「スーパーマリオカート」。

レスポンス［response］
→操作性

レベル［level］
キャラクターの力量の度合やゲームの難易度など、さまざまな水準を示すそのゲーム固有の単位。「やったー、おれの忍者――1000になったぞ」

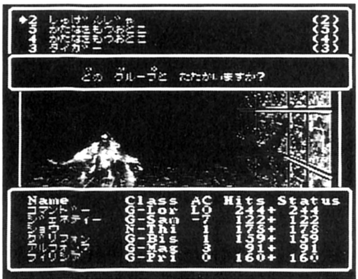
れんしゃ【連射】
シューティングゲームなどでジョイスティックやジョイパッドのボタンを連打して、弾を出し続けること。「高橋名人は1秒間に16――できるからイカす」
→連打

れんしゃそうち【連射装置】
人間が連打しなくても、ただボタンを押しっぱなしにしているだけで、連射と同様の効果が得られる装置。この装置を組み込んだジョイスティックやジョイパッドも数多く発売されている。「――になど頼らずに自分で連打したほうがいいぞ」「このゲームは敵の攻撃がモーレツだが、――があればラクチンだ」

れんだ【連打】
ジョイスティックやジョイパッドのボ

タンを高速に絶え間なく何度も押すこと。

ロールプレイングゲーム[role playing-game]
プレーヤーがゲームのキャラクターを演じながら進めるタイプのゲーム。多くのロールプレイングゲームは、ある目的を達成するために旅や冒険をするというような内容である。基本的にこのタイプのゲームでは、プレーヤーがなにかしら行動を起こさなければゲームはまったく展開しない。また、主人公的なキャラクターの判断や行動はすべてプレーヤーが決めることになる。代表的なものとしては『ウィザードリィ』シリーズや『ウルティマ』シリーズ、『ドラゴンクエスト』シリーズなどがある。ちなみにplay a roleは役割を演じるという意味。RPG(アールピージー) と略して呼ばれることも多い。



⬆代表作のひとつ、『ウィザードリィ』シリーズ。写真はスーパーファミコン版の『V』。

「――マニアは全ての地点を調べる」
(類)アクションロールプレイングゲーム

ロケーション [location]
①位置のこと。②ゲーム機などの設置場所のこと。③ロケーションテストのこと。→ロケーションテスト

ロケーションテスト [location test]
これから発売するアーケードゲーム機を市場に出す際、一定期間実験的にゲームセンターに置いて一般の客にプレーしてもらい、どのくらい収入があるかをテストすること。これによって難易度の再設定などが行なわれ、出荷されることになる。ただし、客のツキが悪いなど、あまりにインカムの低い場合は発売中止となることもごく希だがある。「新しいゲームが――に出ているから試しにやってみようぜ」

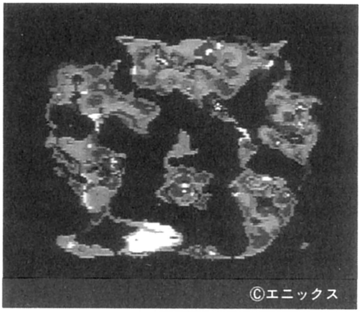
ロケテスト【ロケテスト】
ロケーションテストの略。→ロケーションテスト

ワープ [warp]
ゲーム中、マップ上で連続していないまったくべつの地点へ移動すること。

ワールド [world]
ゲームの舞台となる世界全体のこと。

ワールドがいくつか集まってさらにひとつの大きな世界を形作っているゲームもある。

ワールドマップ［world map］
ゲームの舞台全体、もしくは特定の舞台を示した地図のこと。



⬆『ドラクエV』（スーパーファミコン版）のワールドマップ。

ワンアップ［one up］
自機がひとつ増えること。→アップ「そのアイテムを取ると――する」

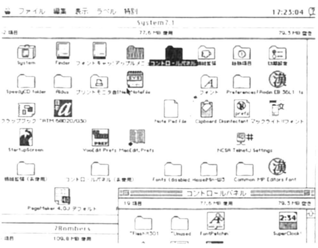
ワンコインクリアー［one coin clear］
業務用ビデオゲームにおいて硬貨1枚、つまりコンティニューを使わずにそのゲームを最後まで終わらせること。ゲーマーのあいだでは、ワンコインでゲームを終わらせることが、粋とされる。「やっぱり――じゃなきゃ、ゲームを終わらせたとはいえないね」

COMPUTER

コンピューター用語解説

アールジービー［RGB］
RGBとは光の三原色のそれぞれ、赤(Red)、緑(Green)、青(Blue)の略。おもにテレビやビデオの信号を伝える方式を指す。たとえばRGB方式のテレビは、赤と緑と青の映像信号をべつべつに入力する方式のテレビのこと。これに対して一般の映像信号はすべての情報を混ぜて伝えている。RGB方式で映像を送ると色や画像がより鮮明になる。「——モニター」「アナログ——ケーブル」

アイコン［icon］
コンピューターなどを操作するときに画面上に現われる絵記号のこと。コンピューターなどを操作するには、わかりにくい英文字をキーボードで打ち込まなければならないのが一般的だが、アイコンがある場合はこれをマウスやコントローラーで操作するだけでコンピューターなどに命令を出すことができる。ギリシア語の像という単語から生まれた言葉。「——がダサくてかなわん」



⬅マッキントッシュのアイコン。

アイシー［IC］
Intergrated Circuitの略。→集積回路「——ラジオ」「——カード」

アイシーカード［IC card］
プラスチック製のカードのなかに、ICを組み込んだもの。一般の磁気カード(キャッシュカードやクレジットカードなど)は、カードの裏側に磁気を利用して情報を記録する。この場合、記録できる情報がやや少ないことや、磁石などの影響を受けやすいことが難点だ。しかしICカードの場合は、一般のカードよりもはるかに多く情報を記録でき、しかも磁石などの影響を受けにくい。また、偽造も難しいため次世代のカードとして注目されている。「罰として貴様の——に静電気を加える」

アイス［ICE］
In Circuit Emulatorの略。→インサーキットエミュレーター

アクセス［access］
①コンピューターネットワークなどに端末装置を接続して情報を送受信すること。「アスキーネットに——する」②コンピューターがCD-ROMやフロッピーディスクから情報を読み取ったり書き込んだりする動作。通常はランプやメッセージが出て動作中であることがわかる。「ディスクに——している」

あっしゅく【圧縮】
コンピューターなどが扱う情報を特殊な方法でもとの大きさより縮めること。情報を保存するときに圧縮すれば、保存するための場所が小さくてすむ。圧縮して蓄えられた情報を使用するときは、もとの大きさに戻して(展開して)から用いる。たとえば容量に制限のある記憶媒体に、その容量を超える量の情報を記録したいときには圧縮して記録する。(反)展開、解凍、伸張

アッパーコンパチブル[upper compatible]→上位互換性

アップする【アップする】
アップロードすること。→アップロード

アップロード［upload］
端末装置に蓄積された情報をホストコンピューターなどに転送すること。パソコン通信などで、まとまったデータやプログラムなどをホストコンピューターなどに送ることをこう呼ぶことが多い。一般には、ネットワークを通じてひとかたまりのデータを送ることを指す。「作った資料は——しておきました」(反)ダウンロード

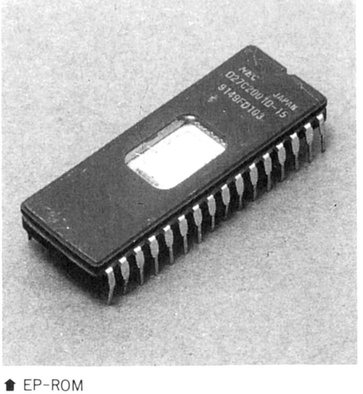
アナログ［analog］
①電子的という意味のデジタルに対して機械仕掛けという意味。「——時計」「貴様はまったく——な奴だ」(反)デジタル②一般にデジタルが0と1の羅列で情報を表現するのに対して、電圧の連続的な変化や物の重さや長さなど物理的な量で情報を表現するのがアナログ。「——データ」(反)デジタル

アプリケーション［application］
→アプリケーションソフトウェア

アプリケーションソフトウェア
［application software］
コンピューターなどで仕事をするとき、ユーザーが直接関わって仕事を完成させてゆくコンピュータープログラム。たとえばお絵描きプログラムの動きを見ると、絵を描くためのプログラム以外にもマウスの動きをコンピューターに伝えるなど、よりコンピューターに近い部分で働くプログラムがある。しかしユーザーはこれらの個々のプログラムを意識しないで、お絵描きプログラムに接して仕事を完成させればいい。このとき、本来の目的を行なうためのお絵描きプログラムをアプリケーションソフトウェアと呼び、これにまつわるさまざまな仕事を処理してくれる部分を基本プログラムやシステムソフトウェア、オペレーティングシステムと呼ぶ。→オペレーティングシステム

アプリケーションプログラム
［application program］
→アプリケーションソフトウェア

イーピーロム［EP-ROM］
Erasable and Programmable Read Only Memoryの略。通常のROM(マスクROM)はデータの読み出し専用に作られており、あらかじめ保存されたデータを書き換えることができないが、EP-ROMはユーザーが自由にデータを書き換えることができる。ちなみに、EP-ROMは20分程度紫外線を当てるとデータが消える。データを書き込むときにはEP-ROMライターを使う。「言うことを聞かないと、おまえの――に紫外線当ててデータ全部消しちゃうからなっ！」(類)マスクROM



⬆ EP-ROM

インサーキットエミュレーター
［in circuit emulator］
コンピュータープログラムの開発支援装置の一種。たとえば、ファミコンはコンピューターではあるが、ファミコンだけではファミコン用ゲームソフトを作ることが難しい。ファミコン用のゲームソフトを作るときは、プログラムを開発するためのコンピューターをべつに用意し、そのコンピューター上でファミコンと同様の環境を再現してソフトを開発する。具体的には、ファミコンのCPUやメモリーの動作を模擬する装置をパソコンやワークステーションに取り付けて開発を行なう。このときに使われる各種装置がインサーキットエミュレーターである。通称アイス。家庭用ゲーム機用のほとんどすべてのソフトはアイスを利用して作られている。「――がなければゲームソフトは作れない」

インターフェース［interface］
コンピューター関連の装置どうしを接続するための部分。たとえばPCエンジン本体とCD-ROMユニットは直接接続することができない。それはそれぞれの装置ごとに動き方が違っているためで、この違いをうまく調整して双方の仲介をするのがインターフェースであるインターフェースユニットの働き。

インタラクティブ [interactive]
コンピューターから情報を得る場合、ユーザーとコンピューターが互いにやりとりした結果情報が得られる。このように、ユーザーとコンピューターなどのシステムが相互に作用し合いながら作業を進めてゆくことをインタラクティブであるという。たとえば、テレビやラジオの場合は、情報はメディアから一方的に流されてくる。こういう場合はインタラクティブであるとは言えない。「——なソフトだ」

ウイルスチェッカー [virus checker]
フロッピーディスクなどがコンピューターウイルスに感染されていないか調べるコンピュータープログラムのこと。「——でパソコンの定期検診をしておこう」(類)ワクチンプログラム

エーアイ [AI]
Artificial Intelligenceの略。→人工知能

エーシー [AC]
Alternating Currentの略。交流電源のことを指す。一般の家庭用電源(コンセント)から得られるのはこの種類の電気。→ACアダプター

エーシーアダプター [AC adapter]
コンピューターは家庭用電源(コンセント)から供給される電気(交流)では動かないので、コンセントから得た交流の電気をいったん直流に直してから使っている。このとき、交流の電気を直流に直すのがACアダプターの働き。パソコンなどにはこのACアダプターの働きをする電源が本体に内蔵されている。「ファミコン用の——」

エーディーコンバーター [A/D converter]
アナログ信号をデジタル信号に変換する、回路や半導体のこと。→A/D変換 (類)D/A変換

エーディーへんかん【A/D変換】
連続的な信号であるアナログ信号を、0と1だけで表わせるデジタル信号に変えること。絵や音、画像などはコンピューターでは直接扱えないため、これを0と1だけで表わせる形(デジタル)に置き換えてから処理するのだが、そのときに行なうのがA/D変換(アナログデジタル変換)。逆に、コンピューターの内部にデジタルの形で符号として蓄えられた音や絵、画像などを取り出すときはデジタルの情報をアナログに直さなければならず、そのときに行なうのがD/A変換(デジタルアナログ変換)。たとえば、ビデオの画像や音声をビデオデッキからコンピューターに取り込むときにはA/D変換が必要になり、コンピューターからそれらの情報をビデ

オデッキに取り込む際はD/A変換が必要だ。A/D変換もD/A変換も、現実的には専用のICによって行なっている。A/D変換やD/A変換は身近なところでも使われており、具体的にはCDプレーヤーやモデムなどがある。

エーディーへんかんき【A/D変換器】
→エーディーコンバーター、→A/D変換

えきしょう【液晶】
水晶のような固体が持つ光学的性質をもちながら液体である物質。液晶に電圧をかけると分子的な並び方が変わる。これを二枚の透明の板に挟み、電圧をコントロールすると、光を通したり通さなくなったりする。液晶画面（液晶によって表示を行なう画面）などはこういった液晶の性質を利用して作られている。「カラー——画面」

えきしょうがめん【液晶画面】
液晶を利用して画像を表示する装置。ゲームボーイやゲームギア、ゲームウォッチなどに使われている。カラーのものと白黒のものがある。デジタル腕時計などに使われているものも液晶画面の一種。→液晶「——を指で押すのはよくないがおもしろい」（同）液晶パネル



⬅ゲームボーイの液晶画面

えきしょうパネル【液晶パネル】
→液晶画面

エスイー［SE］
① System Engineerの略。→システムエンジニア② Sound Effectの略。→効果音

エスラム［S-RAM］
Static Random Access Memoryの略。→スタティックラム

エフエムおんげん【FM音源】
FMはFrequency Modulationの略。正弦波（時報の音のようなもの）を発生する回路をふたつ以上組み合わせて変調をかけ、音を合成する方式。楽器用のものでは正弦波以外（三角波や矩形波など）で変調をかけられるものもあり より複雑な音色が作ることができる。「——は使いこなすのが難しい」

エフエムおんげんチップ【FM音源チップ】
FM方式で音を合成するために必要な回路を組み込んであるICのこと。実際

に音を鳴らすには、このほかにD／A変換器が必要。→FM音源

エミュレーション［emulation］
コンピューターにほかのコンピューターの真似をさせること。たとえばファミコンとメガドライブは違うコンピューターなので、ファミコン用のゲームをメガドライブでプレーすることはできない。しかし、メガドライブがファミコンのエミュレーションをすれば、メガドライブでファミコン用のソフトが動くようになる。ゲーム専用機のエミュレーションはほとんどないが、NECのパソコンPC98にIBM-PCのエミュレーションをさせることはできる。エミュレーションをするときに必要になるハードウェアやソフトウェアのことをエミュレーターという。「X68000でファミコンの——をしてます」「俺様の——をすれば、キミももっと利口になれるのに、そうはいかないもんね」

エミュレーター［emulator］
エミュレーションをするためのハードウェアやソフトウェアのこと。→エミュレーション、インサーキットエミュレーター

エムピーユー［MPU］
Micro Processing Unit（超小型演算処理装置）の略。一般にMPUとCPUは同義語。CPUと呼ぶとインテル社の、MPUと呼ぶとモトローラ社のマイクロプロセッサーを指すことが多い。→CPU「——なんて言ってると高校時代にマイコンクラブに入っていたことがバレますのう」「ようするに、CPUも——も同じものってワケ」

エムペグ［MPEG］
Motion Picture Experts Groupの略。CD-ROMなどの記憶媒体になどに音声や動画を記録するための方式、またはそれを推進する組織のこと。音声や動画は、デジタル信号（0と1だけの情報）に直すとデータのサイズが大きくなる。たとえばそのデータをそのままCDに記録すれば、1枚のCDのなかにあまり多くの情報を記録できない。だがデータを圧縮してから記録すれば1枚のCDのなかに多くの情報を記録でき、効率が上がる。また、圧縮したデータなら伝送する場合も短時間で送れて能率がいい。そのために使われるのが各種の圧縮技術であり、MPEGはそれらの技術のうちのひとつである。「これから、キサマに——フォーマットのアニメーションデータを送るから覚悟しろよな」（類）JPEG

エラー［error］
プログラム上の誤りや、またはコンピューターにとって論理的でない操作な

どを指す。コンピューターがこれらの誤りを見つけるとエラーメッセージを表示することが多い。本来は誤りそのものを指すのだが、エラーメッセージのことをこう呼ぶ場合もある。「そのプログラムには——がある」「——が出た」(類)バグ

エラーメッセージ［error message］
コンピューターのプログラムが人間が犯した非論理的な操作や入力ミスを指摘するときに表示するメッセージのこと。

エルシーディー［LCD］
Liquid Crystal Displayの略。→液晶

オーエス［OS］
→オペレーティングシステム

オブジェクト［object］
①→スプライト②オブジェクトファイルの略。→オブジェクトファイル

オブジェクトファイル［object file］
人間がアセンブリ言語やC言語などのコンピューター言語で書いたソースプログラムは、そのままではCPUには理解できない。そこで、ソースプログラムをすぐにCPUで実行できる形にはせず、中間ファイルという形で作っておいて、最後にその中間ファイルをいくつか結合(リンク)して実行可能なプログラムにするという方法が考えられた。この中間ファイルのことをオブジェクトファイルという。なお、場合によっては実行プログラムファイルそのものをオブジェクトファイルと呼ぶこともある。略してオブジェクトともいう。

オペレーティングシステム
［operating system］
コンピューターを動かすためにもっとも基本的な働きをするプログラム。たとえば、パソコンのキーボードで打った文字をモニターに表示させたり、プリンターに印字させているのは、すべてオペレーティングシステムの働き。パソコン用ではMS-DOSが有名。OSと表わすことが多い。(類)アプリーケーションプログラム

おんげんチップ【音源チップ】
コンピューターや電子楽器などに内蔵されている音を出すためのIC。

かいてんきのう【回転機能】
一部の業務用ゲーム機やスーパーファミコンが持つ画面処理機能のひとつで、画面上に表示されている絵柄を自由に回転させることができる。多くの場合は特殊な電子回路を使って実現しているが、一部のソフトではプログラムだ

けで絵柄の回転を実現している。(類)拡大機能、縮小機能

かいとう【解凍】
→展開

かくだいきのう【拡大機能】
一部の業務用ゲーム機やスーパーファミコンが持つ画面処理機能のひとつで、画面上に表示されている絵柄を自由に拡大させることができる。多くの場合は特殊な電子回路を使って実現しているが、一部のソフトではプログラムだけで絵柄の拡大を実現している。(反)縮小機能(類)回転機能

かくちょうたんし【拡張端子】
ゲーム機などの機能を増やすために使われる端子の総称。形はゲーム機によってまちまちで、ほとんど使われない拡張端子もある。多くの場合は周辺機器などをここに接続してゲーム機の機能を増やす。「わたしの脳にも——を付けてみたい」

カスタムアイシー［custom IC］
特定の目的のために限定生産したICのこと。一般のICはいろいろな目的に使えるように設計され広く出回るのだが、カスタムICの場合は一企業などが特定の目的のために設計して作る、いわば特別あつらえのIC。半導体業界では、ICの複製防止のためにこういったICを作る向きもある。カスタムチップともいう。「ゲーム基板は——をバリバリに使っているからコピーできないのだ」(反)汎用IC、汎用チップ

カスタムチップ［custom tip］
→カスタムIC

カラーえきしょう【カラー液晶】
カラー表示が可能な液晶画面。光の三原色(赤、青、緑)ぶんのドットがモノクロ液晶の1ドットぶんの面積中に配置されている。→液晶画面



⬆ゲームギアのカラー液晶画面。

キーボード［keyboard］
①英文字や記号などを割り振ったスイッチ(キー)が並ぶ入力装置。コンピューターの入力用として活用される。スイッチの並びには一定の規則があるが、現実的にはコンピューターによって多少のばらつきがある。「トロン——」「——にコーヒーをこぼした」②電子オルガンやシンセサイザーの鍵盤のこと。

コンピューター

「――を弾く」「――にコーラをこぼした」

きおくそうち【記憶装置】
①コンピューターが情報を記録しておくために使う装置。メモリーやディスク装置類の総称。②メモリーのこと。→メモリー

ギガ［giga］
コンピューターのデータの大きさを表わす単位。1ギガビットといえば1024メガビットを表わし、1ギガバイトといえば1024メガバイトを表わす。

キャラクター［character］
①ゲームに出てくる登場人物や動物などの生き物。キャラともいう。このうち、敵の親玉にあたるキャラクターをボスキャラ、ゲームの本筋とはあまり関係のない端役のキャラクターをザコキャラ、ある条件を満たさないと出てこないキャラクターを隠れキャラという。②ゲーム画面を構成する各種の絵柄。おもにゲーム制作者などが使用する言葉。③コンピューター画面に表示される文字や数字全般。

キャラクターしょり【キャラクター処理】
①ゲーム画面を構成する、各種の絵柄(キャラクター)を動かしたり消したりするプログラム上の処理のこと。この処理がよくないと画面が見苦しかったりプレーに支障をきたす場合もある。「――が最悪だから2点」②画面上に出る文字メッセージなどを出したり消したりスクロールさせたりするプログラム上の処理のこと。「――が悪くて字が読みづらいからマイナス10億点」

きゅうめんスクロール【球面スクロール】
画面を上下左右にスクロールさせたときに画面から消えた部分が反対側から再び出てくること。たとえば画面を右にスクロールさせたときに画面から消えた部分が左端から再び出てくるようなことをいう。地球儀などの球状のものを回したのと同じような感じになることからこう呼ばれるだけで、必ずしも回転する球が画面に表示されるというわけではない。

キロ［kilo］
コンピューターのデータの大きさを表わす単位。1キロビットといえば1024ビットを表わし、1キロバイトといえば1024バイトを表わす。コンピューター業界ではケーと発音し、1000倍を意味するキロと区別することが多い。

くけいは【矩形波】
一定時間ごとにスイッチをオン、オフ

コンピューター

したような矩形状の波形のこと。音色的にはブザーに近い貧弱な音だが、簡単なデジタル回路で作れるのでコンピューター用音源としてよく使われる。ファミコンやMSX1など昔のゲーム機もほとんどが矩形波しか出せなかった。ただし、ファミコンの場合はスイッチのオン、オフ時間を4種類の中から選択できるので、多少の音色の変化はつけられる。

グラフィック［graphic］
①コンピューターによって作られた画像の総称。おもにゲームなどの画面の絵柄全体を指していう。「——がハデだ」②絵のこと。

クロック［clock］
→クロック周波数

クロックしゅうはすう【クロック周波数】
一般にCPUの動作する周波数を指す。この値が高いCPUを搭載したコンピューターほど情報を処理する能力が高い。単位はメガヘルツで表わされることが多い。「——は25メガヘルツです」(同)クロック

ごかんせい【互換性】
コンピューターなどの電子機器どうしや電子機器とソフトウェアが、相手を選ばずに相互に接続、使用可能であることをいう。たとえばAというパソコンで使っていた周辺装置やソフトウェアをBというパソコンでも同じように使えるならばAとBは互換性があるという。逆に使えなければ互換性がないという。パソコンの場合ならエプソンのPCシリーズパソコンとNECのPC9801シリーズパソコンには互換性がある。「スーパーファミコンとファミコンは——がない」

コンパクトディスク［compact disc］
音などをデジタル信号で記録するメディア(媒体)のひとつ。レコードやカセットテープは音声をアナログ信号のまま記録したが、CD(コンパクトディスク)の場合はデジタル信号で記録している。CDに音声などを記録するときはレーザー光線が利用されるので、レコー



⬆音楽用のコンパクトディスク。

ドやカセットテープに比べて小さい面積に多くの音声を記録できる。現在では、音楽からコンピューターデータまで幅広く利用されているメディアだ。「わしはアナログ派なので――なぞ使わぬ。もっぱら蓄音機じゃ」「その――聞かせてよ」

コンピューターウイルス［computer virus］
自己増殖機能を持ち、コンピューターネットワークなどを通じてパソコンなどに侵入してくるコンピュータープログラムのこと。一般のプログラムが仕事や趣味に役立つのに対し、コンピューターウイルスは情報を破壊したり消去したりして、ソフトウェアに悪影響をおよぼす。ときにはソフトウェアが重大な損傷を受けるが、ハードウェアには影響がないことが多い。悪意を持ったプログラマーの手によって開発され、多くの場合はパソコン通信などでコンピューターウイルスに感染する。ネットワークやフロッピーディスクを媒介してほかのコンピューターに侵入していくことから、ウイルスと呼ばれるようになった。コンピューターウイルスを見つけるプログラム（ウイルスチェッカー）や退治するプログラム（ワクチン）もある。「――に大切なデータを壊されてしまった」（反）ワクチン

ウイルスプログラム［virus program］
→コンピューターウイルス「現在弊社は――を開発中」

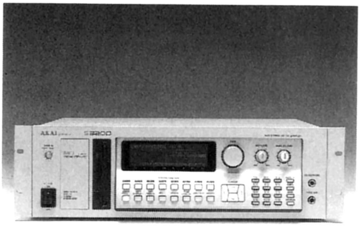
コンピュータープログラム［computer program］
→プログラム

サブプログラム［sub program］
メインルーチンとサブルーチンの関係でいえば、サブルーチンにあたるプログラムをさす。サブルーチンと違うのは、サブルーチンは単体ではプログラムとして役立たないが、サブプログラムは単体でも役に立つ。「――だけでも仕事に使えるけど悲しい」（反）メインプログラム（類）サブルーチン

サブルーチン［sub routine］
コンピューターに与える命令を順序よく書いたものがコンピュータープログラムだが、この命令のなかには重複する部分がいくつもある。この重複する部分をそのつど書いていたのでは効率的でない。そこでこれらの重複する命令だけをプログラムの本編（メインルーチン）とはべつに書き、必要に応じてそれを使う。この、プログラム本編とは別個に書かれたプログラムのことをサブルーチンと呼ぶ。メモリーやディスク装置を効率よく使ったり、プログラマーの負担を軽減させるために使われ

る。「――を呼び出す」(反)メインルーチン(類)サブプログラム

サンプラー [sampler]
サンプリングが可能なハードウェアのこと。一般にサンプラーと言った場合は、サンプリング専用の機械を指す。最近では音楽の世界でも多用され、録音した音に自在に音階を与えて演奏するなど、多彩な効果をもたらすことができる。「――にギターの音を入れる」



⬆アカイ製のサンプラー

サンプリング [sampling]
音などの連続した信号を数値に置き換えて蓄えること。たとえば音をサンプリングする場合は、音を時間ごとに細かく分割し、それぞれの振幅(波の高さ)を数値化(0と1の数字にする=デジタル化)してRAMなどに蓄える。そうすると、アナログ信号だった音がデジタル化されたことになり、容易にコンピューターなどで扱えるようになる。レコードはアナログ信号である音をそのままレコード盤に記録しているが、音楽用CD(コンパクトディスク)はアナログ信号である音をいったんサンプリングしてから(デジタル信号に置き換えてから)記録している。「どうか私の声を――してください」(類)PCM(同)標本化

シーエーアイ [CAI]
Computer Assisted Instructionの略。コンピューターを使って各種の教育を行なうことや、そのシステムを指す。これまでの教育は、多人数の生徒とひとりの教師が教育を行なった。この方法だと、ひとりひとりの生徒に合ったスピードで授業を行なうことができないなど問題があった。しかしCAIを利用すると、コンピューターが生徒ひとりひとりに合わせたペースで授業を行なうなど、各人の能力に見合った教育カリキュラムを組むことができる。また、コンピューターの画面と対話し


⬆CAI 教育のようす。

ながら納得いくまで学習できたり、生徒の興味に合わせた学習方法を選べるなど利点も多い。その使われかたはさまざまだが、教育の道具としてコンピューターを利用している。「うちの学校には、——システムがあるんだぜ！」

シークスピード［seek speed］
コンピューターなどに使われるディスク装置や、レーザーディスクプレーヤーなどは、磁気的あるいは光学的な部分で情報を読み書きする。この読み書き部分は可動式になっていて、ディスク上の必要な場所まで移動して情報を読み書きする。そして、この読み書き部分が移動するのにかかる時間のことをシークスピードと呼ぶ。シークスピードは時間で表わされ、この時間が短いほど、情報の読み書きが速く行なえる。

シージー［CG］
computer graphicsの略。コンピューターで描いたグラフィックのこと。



⬆CGの作品例。

シーディー［CD］
Compact Discの略。→コンパクトディスク

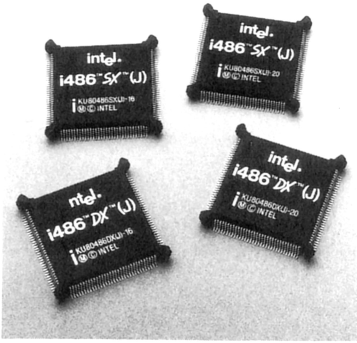
シーディーアイ［CD-I］
Compact Disc Interactiveの略。CD(コンパクトディスク)をつかったマルチメディアの方式のひとつ。CDに音や映像やコンピュータープログラムなどさまざまな情報を記録しておき、ユーザーはこれを対話形式で利用する。これまであったCDは音楽を演奏したりするだけで、いわば一方的に情報を出していただけであった。しかし、CD-Iの場合はユーザーが必要とする情報だけを呼び出したり、ある程度ユーザーの負担を軽減してくれるような形で情報を読み出すことができる。「——のゲームも悪くはない」



⬆CD-Iのプレーヤー。

コンピューター

シーピーユー［CPU］
Central Processing Unit（中央演算処理装置）の略。コンピューターの中心となって働く半導体で、ファミコンなどのゲーム機器にももちろん搭載されている。ICの一種だが、内蔵した回路の数が多く、とくに計算を行なう回路や自分以外のICを制御する回路、数値を記録する回路などが備わっていて、ほかの種類のICとは区別される。CPUはコンピューターに必須のICだが、単体では役に立たず、RAMやROM、各種入出力装置と組み合わさって働く。一度に処理できる情報の量（ビット数）によって分類される。現在主流となっているのは8ビットCPU、16ビットCPU、32ビットCPUなど。クロック周波数が高いCPUほど高速で情報を処理できる。「インテルの——が入っテル」（同）中央処理装置、マイコン（類）MPU



☗インテル社製のCPU。

シェアウェア［shareware］
パブリックドメインソフトやフリーソフトウェアが無料で使えるのに対し、試用期間後も継続して使用する場合、プログラムの作者に料金を支払うのがシェアウェア。この種のソフトはパソコン通信などのコンピューターネットワークサービスを通じて手に入れることができる。「クソゲーだと返品できないけど、——は気に入らなければお金を払う必要がなくて便利だ」（類）フリーソフトウェア、パブリックドメインソフトウェア

ジェーペグ［JPEG］
Joint Photographic Experts Groupの略。CD-ROMなどの記憶媒体にカラーの静止画を記録するための方式、またはそれを推進する組織のこと。カラーの静止画は、デジタル信号に直すと比較的にデータのサイズが大きくなる。たとえばそのデータをそのままCDに記録すれば、1枚のCDのなかにあまり多くの情報を記録できない。だがデータを圧縮してから記録すれば1枚のCDのなかに多くの情報を記録でき、能率が上がる。また、圧縮したデータなら電送する場合も短時間で送れて能率がいい。そのために使われるのが各種の圧縮技術であり、JPEGはそれらの技術のうちのひとつ。「——フォーマットの裸体画像」（類）MPEG

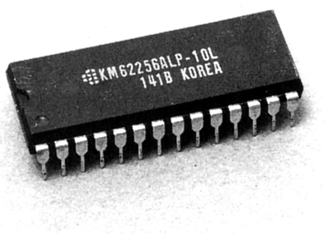
コンピューター

じきバブルメモリー【磁気バブルメモリー】
強い磁性体の薄い膜を細かく方眼状に並べて、そのひとつひとつをべつべつに磁化できるようにしてあるメモリー。磁化の方向によって、0か1かが判断できる。電源がなくてもデータが消えないROMのような性質と、何度でも書き換えができるRAMのような性質の両方を持つため新時代のメモリーとして期待されていたが、磁気に弱く、書き込むときに多くの電流を必要とするなどの使いづらさからしだいにすたれ、現在ではほとんど使われていない。

しこうルーチン【思考ルーチン】
ウォーゲームやオセロゲームなどでは、コンピューターが自分の戦法や戦略を考える。たとえばオセロゲームなら、コンピューターはつぎの一手を最善のものにしようとしてさまざまな計算や判断をしている。この計算や判断をするためにあるプログラム部分を思考ルーチンと呼ぶ。思考ルーチンは、自分の対戦状況を把握したり、今後の展開を予想したり、過去の経験を参照したりして、最善と思われる手段を決定する。「このゲームの——は強力で歯が立たぬ」(類)メインルーチン、サブルーチン

システムエンジニア[system engineer]
いろいろな仕事をコンピューター化するときに、どうやってそれをコンピューター化するのが効率的かを見極め、大まかな内容から詳細までを決めていく人。企業などがシステムエンジニアに対してコンピューターで何をどうしたいかを伝えると、プログラムやマシンをみつくろって仕事に使えるようにしてくれる。「俺様は——だ」

しゅうせきかいろ【集積回路】
数ミリ角のシリコン基板上にトランジスタ、コンデンサ、抵抗、ダイオードなどの部品を埋め込んである回路。埋め込んだ部品数によってIC、LSI、VLSIなどと呼び名が変わる。一般的には半導体チップとかチップなどと呼ばれる。コンピューターの中心部分にあたるCPUも集積回路の一種。



☗集積回路

じゅうろくしんほう【16進法】
16を基数とする表記法で、0から9まで

の9文字とAからFまでの6文字の合計16文字で数字を表わす方法のこと。10進数の場合1から9まで数えたつぎは10に繰り上がる。これに対して16進数は1から9まで数えたら、さらにA、B、C、D、E、Fまで数え、そのつぎに10に繰り上がる。つまり10進数の16が16進数の10にあたるわけである。10進数の10、11、12、13、14、15は、16進数だとA、B、C、D、E、Fとなる。コンピューターの世界では2進数が用いられている関係上、2の4乗である16を基本にした表現方法が使われるようにもなった。「――でいえば、僕の年齢はF歳だ」「とっとと出てけ、この――野郎め」

しゅくしょうきのう【縮小機能】
一部の業務用ゲーム機やスーパーファミコンが持つ画面処理機能のひとつで、画面上に表示されている絵柄を自由に縮小させることができる。多くの場合は特殊な電子回路を使って実現しているが、一部のソフトではプログラムだけで絵柄の縮小を実現している。(反)拡大機能(類)回転機能

しゅプログラム【主プログラム】
→メインプログラム

じょういきしゅ【上位機種】
より高い機能を持たせた同じ系統の機種のこと。似たようなことに使えて少し性能が高い場合にこう呼ぶ。スーパーファミコンはゲーム機としてはファミコンより高機能で、ファミコンと同じ系統なので、ファミコンの上位機種と言える。「性能的に見るとこっちのマシンが――って感じかな」

じょういごかんせい【上位互換性】
ゲーム機Aで動くソフトならすべてゲーム機Zでも動くが、ゲーム機Zで動くソフトはゲーム機Aでは動かないこともある場合、ゲーム機Zはゲーム機Aに対して上位互換性があるという。たとえば、コンピューターBの機能を拡張して、古い機能と新たな機能を持ったコンピューターXを作ったなら、コンピューターXはコンピューターBに対して上位互換性があるというふうに使う。「俺様はあんたに対して――があるのさ」「PCエンジンスーパーグラフィックスはPCエンジンの上位互換機種だ」(類)互換性

しょきか【初期化】
ソフトウェアやハードウェアを使用まえの、なんのデータも記録されていない初期状態にすること。「あんたが徹夜で100時間プレーした『天外魔境』のデータ、――してやるからな」(同)フォーマット

コンピューター

しょりじかん【処理時間】
コンピューターがある一定の処理をするときにかかる時間のこと。コンピューターの性能を比較する場合、同一の処理をさせて処理時間を見る。そして処理時間が短いコンピューターのほうが性能が高いと判断する。「――がやたら長くてかったりい」

シリアルにゅうしゅつりょく【シリアル入出力】
コンピューターどうし、またはコンピューターと外部の機械とが、1回の入力(出力)で1ビットのデータしかやりとりできないこと。最低2本の配線でもできるが、実際はそれぞれのコンピューターや機械が同じタイミングで入出力しなければならないため、同期用の配線が必要な場合もある。シリアル入出力で2ビット以上のデータを送るには1ビットずつ順番に送ることになるので、パラレル入出力より速度的に劣る。ちなみに、ファミコンのコントローラーもシリアル出力で、ひとつひとつのボタンの状態を1ビットずつ順番に送っている。(反)パラレル入出力

じんこうちのう【人工知能】
コンピューターや機械によって、人間が行なうような推理や連想や学習を行なわせること。一般のコンピューターは限られた動きや判断しかしないが、人工知能が実現されれば経験や連想などによってつぎつぎと学習して能力を伸ばしてゆくとされている。本当の意味での人工知能はまだ実現されていない。そのため、人工知能がソフトウェアなのかハードウェアなのかはわからないが、現在あるコンピューターとはかなり違ったものになるだろうと言われている。ゲームなどで使われているAI(人工知能)システムは、真の人工知能ではなく、容易に予想できる人間の一連の動作をプログラム化したものに過ぎない。

しんちょう【伸張】
→展開

スーパーインポーズ［super impose］
コンピューターの画面とテレビやビデオの画面を重ね合わせてひとつの画面を作ること。ビデオにタイトルやテロップを入れたり、映画ビデオに字幕を入れたりするのに利用される。「――機



⬆ビデオのスーパーインポーズ機能。

能付きのパソコン」

スクロール［scroll］
画面に表示されている内容を上下方向や左右方向にずらすこと。こうすることで、画面の外に隠れていた文字情報や絵柄を見ることができる。ゲームでは、あたかも画面上をキャラクターが進んでいるような効果を出すため、背景などをキャラクターの進行方向の逆にスクロールさせている。「メッセージが――する」「背景の――が速い」(類)部分スクロール

スタティックラム［static RAM］
微小な電流を流していればデータが消えないRAMのこと。一般に不揮発性メモリと言えばスタティックRAMのことを指す。原理的にはフリップフロップ回路を使ってデータを保持している。一般のランダムアクセスメモリ(D-RAM)は機器の電源を切ればデータが失われるが、スタスティックラムは失われない。「――を直接指で触っては絶対にいかんよ」

スプライト［splite］
ゲームなどで、背景とキャラクターが重ね合っているように見せるには、背景の一部にキャラクターを描くという方法があるが、それだとキャラクターが動くたびに、そのキャラクターがもといた場所の背景を描き直さなければならず、非効率的である。スプライトは背景に影響を与えずにキャラクターを重ね合わせる機能のことで、いってみればアニメのセル画のようなものである。表示したいキャラクターをスプライトパターンとして定義して、表示座標を設定するだけで、背景に影響を与えずに重ね合わせることができる。「――機能でキャラクターを移動する」(類)スプライトパターン

スプライトパターン［splite pattern］
スプライト機能を利用して絵柄を描くとき、ひとまとめの絵柄を指してスプタイトパターンという。たとえば画面上を動くひとつの敵キャラクターはひとつのスプライトパターンだといえる。これをいくつも組み合わせて、奥行きのあるゲーム画面を作っている。「――がチラチラする」(類)スプライト

スペック［spec］
specifications(仕様書)の略。機器の具体的な性能のことをこう呼ぶようになった。一般にスペックと言えば、機器の性能を表わす数値を指す。コンピューターなどのカタログにある、〝386SX33メガヘルツ〟とか〝2メガバイトメモリー実装〟などはスペックの一部。「ファミコンの――知ってる？」「――がわかる資料をくれ」「――がマシンの

コンピューター

性能のすべてではないぞ」

セーブ［save］
データをフロッピーディスクやバックアップ機能付きのメモリーなどに保存すること。コンピューターのなかにあるデータは、コンピューターの電源を切ると失われてしまう。このため、後日再び使うような大切なデータは、なんらかの形でコンピューター内部から取り出して保存しておく必要がある。そこで、そのデータをディスクやある種のメモリーにセーブしておくというわけだ。「やべえ、──しないで電源切っちゃった」「こまめにデータを──しとこう」(反)ロード



⬆ゲームのセーブ画面。

ゼットはちまる【Z-80】
ザイログ社の8ビットCPUで、インテル社8080の上位互換性を持つ。NECのPC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、MSXなど、日本の8ビットパソコンはほとんどがこのCPUを使用している。略してゼッパチとも呼ばれる。

ゼッぱち【ゼッパチ】
Z80の略称。→Z80

ソフト［soft］
→ソフトウェア「ゲーム──」「アダルト──」

ソースコード［source code］
→ソースプログラム

ソースファイル［source file］
→ソースプログラム

ソースプログラム［source program］
人間がコンピュータープログラムを書く場合、CPUの理解できる2進数でいきなり書くのはかなりつらい作業であり、また非効率的だ。そこで、まず文字や＋、−など、人間にわかりやすい形でプログラムを書き、アセンブラやコンパイラと呼ばれる翻訳プログラムを使ってCPUが実行できる形に変換する方法が考えられた。この〝人間にわかりやすい形で書かれたプログラム〟のことをソースプログラムという。「米国国防省謹製パトリオットミサイル弾道計算の──を500円で売ります」

ソフトウェア［software］
①コンピューターは、回路やケースな

どの機械部分だけでは情報を処理してくれない。コンピューターを正しく動かすためには、これらの機械部分の動きの順番を示した情報が必要になるのだが、この情報の集まりをソフトウェアという。コンピュータープログラムはソフトウェアにあたる。通常、ソフトウェアはフロッピーディスク、ハードディスク、ROMなどに記録されている。ファミコンのゲームなどはカートリッジと呼ばれるケースのなかに、ソフトウェアが記録されたROMが入っている。「ハッカーに——を消去された」(反)ハードウェア②入れ物(ハードウェア)に対して、そのなかに入れる環境をソフトウェアと呼ぶ。たとえば肉体をハードウェアとすれば、考え方や感情はソフトウェア。家や家具をハードウェアとすれば、家庭という抽象的な環境がソフトウェアということになる。(反)ハードウェア

ターミナル［terminal］
→端末装置

ダイナミックラム［dynamic RAM］
情報を記録し続けるためにつねに情報の再書き込み(リフレッシュ)が必要なRAMのこと。一般にRAMといえばダイナミックRAMのことを指す。内部の構造が簡単なために、広く一般に使われている。(反)ROM(類)S-RAM(同)RAM

ダウンロード［download］
ホストコンピューターに蓄積された情報を端末装置などに転送すること。パソコン通信などで、まとまったデータやプログラムなどを受信することをこう呼ぶことが多い。一般には、ネットワークを通じてひとかたまりのデータを自分の端末装置に読み込むことを指す。「フリーソフトウェアを——する」(反)アップロード

タブレット［tablet］
コンピューターに特定の位置(座標)を知らせるために使う入力装置。平たいボードの上に付属のポインティングデバイスを当ててボタンを押すと、コンピューターにその位置が入力される。マウスのかわりに使ったり、設計図などの図面をコンピューターに入力する場合に使われる。平たいボード上に各種のメニューを書いておいて、誰にでも簡単にコンピューターが扱える簡易入力装置としても応用されることが多い。場合によってはペン型のポインティングデバイスと組み合わせてドット絵を描くときにも利用される。原理はデジタイザと同じだが、一般にタブレットというと、デジタイザより小さくて精度が低いものを指す。デジタイザと同様の意味で使われることもある。

「文字をパソコンに入れるのに——は不便だ」(類)マウス、デジタイザ

たんまつき【端末機】
→端末装置

たんまつそうち【端末装置】
コンピューターなどを遠隔操作するときに必要になる装置で、モニターやキーボードや通信のための回路などが合わさったもの。端末装置を接続する相手方のコンピューターをホストコンピューターと呼ぶ。パソコンを端末装置として利用することも多い。「——を使って情報にアクセスする」(類)ホストコンピューター

ちゅうおうしょりそうち【中央処理装置】
→ CPU

つうしんアダプター【通信アダプター】
電話回線に接続して使用する、ファミコン用モデムのこと。→モデム

ディーエーコンバーター
[D/A converter]
デジタル信号をアナログ信号に変換する回路や半導体のこと。→ A/D 変換(類) A/D 変換、D/A 変換

ディーエーへんかん【D/A 変換】
→ D/A コンバーター

ディーエーへんかんき【D/A 変換器】
→ディーエーコンバーター、→ D/A 変換

ディーシー［DC］
Direct Current の略。直流電源のことを指す。コンピューターは、家庭用電源(コンセント)から供給される電気(交流)では動かない。コンセントから得た交流の電気をいったん直流に直してから使っている。→ AC アダプター

ディーシーエー［DCA］
Digital Controlled Amplifier の略。昔のアナログシンセサイザーはボリュームによって電圧を変え、音の大きさを制御するようになっていた(VCA = Voltage Controlled Amplifier)。ただ、この方法では音色ひとつをつくるのにたくさんのボリュームをいじって設定する必要があり、複雑な音を作ろうとするとボリュームの数は莫大なものになってしまう。そこで、ボリュームひとつひとつの設定を数字によって指定できるようにし、いくつかのボタン操作でボリューム何十個ぶんもの働きが得られるようにした。この、数字によって音の大きさが制御できる機能をDCAという。一見するとデジタルシンセサイザーにも見えるが、実際に音を大きくしたり小さくしたりという作業はアナログ回路が行なっている。

コンピューター

ディーシーエフ［DCF］
Digital Controlled Filterの略。昔のアナログシンセサイザーはボリュームによって電圧を変え、フィルターを制御するようになっていた(VCF=Voltage Controlled Filter)。フィルターというのは、アンプなどについているトーンコントロールの複雑なもので、高音を削ったり、特定の周波数だけ大きくしたりするもののことである。この方法では音色ひとつをつくるのにたくさんのボリュームをいじって設定する必要があり、複雑な音を作ろうとするとボリュームの数は莫大なものになってしまう。そこで、ボリュームひとつひとつの設定を数字によって指定できるようにし、いくつかのボタン操作でボリューム何十個ぶんもの働きが得られるようにした。この数字によってフィルターが制御できる機能をDCFという。一見するとデジタルシンセサイザーにも見えるが、実際のフィルターはアナログ回路である。

ディーシーオー［DCO］
Digital Controlled Oscillaterの略。昔のアナログシンセサイザーはボリュームによって電圧を変え、音の高さ(発振器の発振周波数)を制御するようになっていた(VCO = Voltage Controlled Oscillater)。この方法では音色ひとつをつくるのにたくさんのボリュームをいじって設定する必要があり、複雑な音を作ろうとするとボリュームの数は莫大なものになってしまう。そこで、ボリュームひとつひとつの設定を数字によって指定できるようにし、いくつかのボタン操作でボリューム何十個ぶんもの働きが得られるようにした。この、数字によって音の高さが制御できる機能をDCOという。一見するとデジタルシンセサイザーにも見えるが、実際に音の高さを変えるのはアナログ回路が行なっている。

ディーブイアイ［DVI］
Digital Video Interactive(デジタルビデオインタラクティブ)の略。→デジタルビデオインタラクティブ

ディーラム［D-RAM］
→ダイナミックラム

ディスク［disk］
フロッピーディスクやハードディスク、CD-ROMなどの円盤状の情報記録媒体(メディア)の総称。「——を持ち歩く」(類)フロッピーディスク

ディスケット［diskette］
フロッピーディスクのこと。米IBM社の商標。→フロッピーディスク

ディスプレー［display］
→モニター①



☗パソコン用のディスプレー。

データ［data］
①情報のことを広くとらえてこう言う。「彼女に告白したいが、 彼女の——が不足している」「新宿の——がほしい」②コンピューターなどで処理される数値または文字などの情報のこと。一般にコンピューターのデータと言った場合、コンピューターで処理しやすいように、その形式が項目ごと事象ごとに整理されているものを指す。「——ファイル」「——が矛盾している」「——のフォーマットがバラバラだ」

デジタイザ［digitizer］
コンピューターに特定の位置（座標）を知らせるために使う入力装置。平たいボードの上に付属のポインティングデバイスを当ててボタンを押すと、コンピューターにその位置が入力される。マウスのかわりに使ったり、設計図などの図面をコンピューターに入力する場合に使われる。複雑な図形や線を容易にコンピューターに入力できるのが特徴。場合によってはペン型のポインティングデバイスと組み合わせてドット絵を描くときにも利用される。原理はタブレットと同じだが、一般にデジタイザというと、タブレットより大きくて精度が高いものを指す。タブレットと同様の意味で使われることもある。「パソコンで地図を書くなら、——を使うと便利」（類）マウス、タブレット

デジタル［digital］
①情報を０と１だけの数値（２進数）で表わすこと。コンピューター内部では、情報はすべて０と１の組み合わせ（電圧の高低）よって扱われている。「——信号は雑音にしか聞こえんよ」②機械仕掛け的という意味のアナログに対して電子的という意味。「——なサウンドがイカス」「キミは考えかたが——だね」（反）アナログ③情報を数値によって表わすこと。たとえばアナログ時計（針式の時計）は針の角度で時間を表わすが、デジタル時計は数値によって時間を示している。「——表示」「——腕時計」（反）アナログ

デジタルウェーブメモリ［digital wave memory］
サンプリングや合成などをして作った、音の波形を蓄えておくメモリーのこと。

コンピューター

このメモリーに書かれているデータは単なるデジタルデータなので、実際に音を出すには、データを一定時間ごとに読み出して、D/A 変換でアナログ信号にしてからスピーカーなどに出力する必要がある。楽器のサンプラーは、いってみればデジタルウェーブメモリーのかたまりのようなもので、数十分もの長さのデータを扱える。逆に、簡単なものでは PC エンジンに搭載されているような数十分の1秒程度のデータしか持てないものもあり、この場合持続音を出すにはデータの最初から終わりまでを何度もくり返し再生することになる。

デジタルか【デジタル化】
いろいろな情報を0と1だけで表わせるようにすること。デジタル化できればどんな情報でもコンピューターによって処理できるようになる。「わしを——してくれんかね」「ネコの——」

デジタルビデオインタラクティブ［digital video interactive］
画像や音声をデジタル化し、それを圧縮して蓄えるための技術のこと。最初は、CD-ROM に72分間の動画と音声を記録、再生するための技術として始まった。この方式に対応したハードウエアを使えば、個人でもビデオなどの画像をコンピューター用の画像として利用できるようになる。

デバイス［device］
①一般的には IC や回路、電子部品などを指す。「イカシた——だ」②コンピューターの中心部分である CPU に接続されている個々の装置のこと。キーボードやモニターもデバイスのひとつ。「大切な——が壊れた」

デバッガー［debugger］
①コンピュータープログラムの誤りなど（バグ）を取り除く作業を助けてくれるプログラムのこと。プログラムの命令をひとつずつ実行したり、特定の場所でプログラムを止めて CPU やメモリーの状態を調べることができる。「使いやすい——を貸してくれ」②コンピュータープログラムの誤りなど（バグ）を取り除く作業をする人のこと。「じゃあ、あんたが——をやってくれ」（類）バグ、デバッグ、バグる

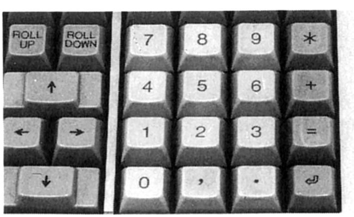
デバッグ［debug］
もともとは虫取りのことだが、現在ではコンピュータープログラムの誤りや欠陥など（バグ）を取り除くことをいう。作られたばかりのプログラムには必ずといっていいほどこういった欠陥があるので、デバッグしてプログラムの安定性や信頼性を高めるのがふつうだ。「——する」「——作業」「この野郎

は一度――しなくちゃダメだ」(類)バグ、デバッガー、バグる

テラ［tela］
コンピューターのデータの大きさを表わす単位。1テラビットといえば1024ギガビットを表わし、1テラバイトといえば1024キガバイトを表わす。

てんかい【展開】
特殊な方法でもとの大きさより縮められた情報を、もとの大きさに戻すこと。圧縮して保存された情報は、その状態のままでは正しく読むことができない。いったん圧縮された情報を使用する場合は、必ずこの操作をする。解凍や伸張は展開と同じ意味で使われることもある。「俺様は圧縮したデータを――するんだぜベイベー」(反)圧縮

テンキーボード［ten-keyboard］
キーボードの数字キー部分だけの機能を持った、数値入力用のキーボードのこと。「ノートパソコンには――があると便利だ」



⬆パソコンのテンキーボード部分。

でんしけいじばん【電子掲示板】
→電子掲示板システム

でんしけいじばんシステム【電子掲示板システム】
パソコン通信などでユーザーどうしが情報交換などをするときに使われるシステムで、駅にある掲示板や雑誌の情報交換コーナーに近い使われかたをする。ほとんどのパソコン通信ネットワークにはこの機能があり、さまざまな情報交換の場として利用されている。正式には electronic bulletin board system という。(類)電子メールシステム(同)BBS

でんしメール【電子メール】
パソコン通信などのコンピューターネットワークでやり取りされる、特定個人宛の電子的なメッセージ。「プログラムを――で送っといたよ」→電子メールシステム

でんしメールシステム【電子メールシステム】
パソコン通信や各種のコンピューターネットワークで、特定の個人に向けてメッセージを送るときに使われるシステム。多くの場合は手紙と同様に宛名と内容を書いて送れば、ネットワークを通じて相手に届く。ふつうの手紙と違って、ネットワークによって結ばれ

ていれば、世界中どこへでも短時間で手紙を送ることができる。コンピューターで扱えるデータならすべて電子メールとして送ることができるので、プログラムやデータの送受信にも利用される。「世界の——がひとつに結ばれますように。な〜む〜」

でんわかいせん【電話回線】
①個々の電話機は電話番号の違いで区別されていて、それぞれを電話回線と呼ぶ。②電話機利用ために張り巡らされた電話網のこと。「新しく——を引いた」「——の状態が悪い」

ドット［dot］
コンピューターによって表示される絵柄は点の組み合わせによって構成されていて、この点のことをドットという。立体的に見える絵柄やなだらかな曲線など、コンピューターによって描かれる線や絵柄などはドットの組み合わせである。現在最も多く使われているコンピューターの表示方式はラスターグラフィックス方式で、その方式を使っていれば、そこに表示されている絵柄はすべてドットで構成されると考えていい。一方、絵柄がドットで構成されていない方式も一部では使われている。「——絵」「春麗だって所詮——の集まりなのさ」(類)ラスターグラフィックス、ベクターグラフィックス、ポリゴングラフィックス

トラック［track］
フロッピーディスクやハードディスクでは、ディスク表面の磁気的な帯に情報を記録している。この帯のことをトラックと呼ぶ。トラックはディスクの中心から円を描いて並んでいて、それぞれのトラックはつながっていない。あくまでも磁気的な帯なので直接見ることはできない。「——が死んだからデータが読めない」「2 DDのフロッピーには——が両面合わせて160本ある」

にごろ【256】
コンピューターはその構造上、扱われる基本になる数が2である。また、0と1で表わされる情報を1ビットと置き、これを8つまとめて1バイトとしている関係上、コンピューターの世界には2の8乗である256という数が頻繁に登場する。コンピューターの世界では、256をニヒャクゴジュウロクと読まず、ニゴロと呼ぶことが多いのだ。ちなみに、2の7乗である128はイチニッパと読んだりもする。「メモリーが——しかない」「——のゲーム」

ネット［net］
ネットワークの略語。パソコン通信のことを漠然と指したり、コンピューターのネットワークシステムのことを一

コンピューター

括してこう呼ぶこともある。「——からプログラムをもってくる」「——の調子がおかしい」→ネットワークシステム

ネットワーク［network］
①コンピューターのネットワークシステムを指す。→ネットワークシステム
②つながりのことを漠然と指してこう呼ぶ。「友だちの——」

ネットワークシステム［network system］
複数のコンピューターを相互に連結したもの。電話回線や専用のケーブル、無線など、いろいろな方法でコンピューターを連結してネットワークシステムを作れば、コンピューターどうしで情報交換をすることができる。

ノイズ［noise］
①コンピューターのなかでは、さまざまな電気的な信号が流れている。これらはあらかじめ予定された正しい信号なのだが、場合によってはこれらの正しい信号を乱すような信号が発生してしまうことがあり、これをノイズと呼ぶ。ノイズが発生すると、コンピューターの処理結果に誤りが置きたりもする。②雑音のこと。「——がひどい」

ハード［hard］
→ハードウェア

ハードウェア［hardware］
コンピューターの本体や周辺機器などの機械部分や回路などの装置全般をさす言葉。具体的には、ファミコン本体やゲームのカートリッジそのもの、キーボード、モニター、プリンターなど。「——がオシャカになる」(反)ソフトウェア

バイト［byte］
情報量の単位。1ビットは0か1のふたつの情報しか表現できないが、これが8つ集まって1バイトになると256種類の情報(2の8乗)が表わせる。この程度の情報が扱えると非常に都合がよく、コンピューターの世界では基本的な単位としてよく使われる。「1——は8ビットのことだ」

バグ［bug］
コンピュータープログラムに含まれる誤りや欠陥のこと。バグがあると、プログラムは期待はずれの動作をしてしまって役に立たなくなる。その昔、コンピューターに虫(バグ)がたかったことが原因でコンピューターが動作不良を起こしたことから、コンピューターの動作を狂わせる原因をバグと呼ぶようになったという説や、英語のスラングで機械の不良箇所や欠陥を意味する、〝バグ〟という言葉がそのまま使われているという説などがある。「このプログ

コンピューター

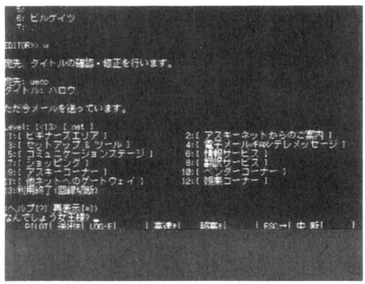
ラムには——が多くてかなわない」「おまえはまったく大——野郎だな」「秘技ですよ、——じゃありません」(類)バグる、デバッグ、デバッガー

バグる【バグる】
①コンピュータープログラムが原因で、コンピューターがうまく作動しないこと。「おお神よ、私の罪深いパソコンが——のはなぜですか」「——のはプログラマーのせいだ」②人や機械が奇妙な動作をすること。理解しがたい行動をしている、と、バグっている、は同じ意味。「そうやって、すぐに——んじゃねえよ」(類)バグ、デバッグ、デバッガー

はけいメモリーほうしき【波形メモリー方式】
波形をデジタルウェーブメモリーから読み出して音を出す方式のこと。→デジタルウェーブメモリー

パソコンつうしん【パソコン通信】
パソコンどうしで通信して情報交換をすること。一般的にパソコン通信と言うと、パソコン通信サービスを利用することを指す。「——をする」(類)パソコン通信サービス

パソコンつうしんサービス【パソコン通信サービス】
パソコンを端末装置として利用するためのコンピューターネットワークシステムのこと。草の根ネットと呼ばれる個人や小さな団体が運営しているコンピューターネットワークや、アスキーネットやNIFTY-Serve、PC-VANなどの商用のネットワークサービスがそれにあたる。外国では、Compuserveや Genie、Delphi、Progidyなどが有名。(類)パソコン通信



⬆アスキーネットの通信画面。

はちまるはちろく【8086】
インテル社の16ビットCPU。同社の8ビットCPU8080用ソフトが移植しやすいように作られているため、16ビットCPU本来の機能を十分に活かしているとはいいがたかった。最近はその弱点を克服し、機能を強化した80386や80486が主流になってきている。略称ハチロク。このシリーズのCPUはIBM-PCやNECのPC-9801シリーズなどに使われている。

コンピューター

はちろく【ハチロク】
8086の略称。おもに口語で使われる。
→8086

ハッカー［hacker］
①寝食を忘れてまでコンピューターいじりに没頭し、細部まで知り尽くさないと気がすまないような中毒的なコンピューターマニアのこと。コンピューターに関する技術的な知識に関してはすばらしいが、それ以外のことには感心を示さないような人々もままいる。ハッカーを越える知識を持つ場合、とくにウィザードと呼ばれる。②コンピューターを使ってネットワーク犯罪などを起こす、一部の心ないコンピューターユーザーのこと。他人のコンピューターシステムに無断で侵入してデータを破壊したり、スパイ行為をしたりする。コンピューターウイルスを作るなど、悪い行為ばかりを行なうハッカーをブラックハッカー、逆に人のためになる(コンピューターの解析をして情報提供するなど)こともするハッカーをホワイトハッカーと呼ぶこともある。どちらも技術的にはそれほどの差はないが、目的意識や思想などが明らかに異なっている。「——並の知識だな」「——さんよう、お願いですから、私のデータを消さないでくださいな」(類)ハック

ハック［hack］
①構造的に非常に優れたプログラムを作ったり、コンピューターの動作について執拗に調べたり研究したりすること。コンピューターなどに関する問題に対して、積極的に取り組んで解決しようとすることもいう。②他人のコンピューターシステムに侵入してデータなどを破壊すること。(類)ハッカー

バックアップ［backup］
①コンピューターで利用する各種のデータは、通常はフロッピーディスクやハードディスクなどのディスクに保存する。ここに保存した情報が万が一消失しても困らないように、さらにべつのディスクやテープに情報をコピーして保存することをバックアップという。②ファミコンのゲームカートリッジのなかにプレー中のゲームのデータなどを保存しておくこと。「データの——があるから安心だ」(類)バックアップラム

バックアップラム［backup RAM］
ファミコンのゲームカートリッジのなかにある、データ保存用のメモリーのこと。通常はスタスティッククラムとバッテリーの組み合わせ。「ソフトを買ってから５年経ったら——が役に立たなくなった」

コンピューター

バックグラウンド［background］
ゲーム画面などで、背景となっている部分をこう呼ぶ。通常、バックグラウンドはゲームの視覚的な演出のためにあって、ゲームの進行に合わせて変化する。また、ゲームの難しさやキャラクターの動きにはあまり関係していないことが多い。「——が超ダサイぜ」「——がショボい」

バックライト［back light］
液晶パネルは光を通すか通さないかで画面表示を行なっているので、そのもととなる光がないと画面が見えない。バックライトとは液晶パネルのうしろから光をてらす光源のこと。光源を持たない場合は液晶のうしろに鏡のような光を反射するものを置いて、太陽や蛍光灯などのあかりの反射で画面が見えるようにしている。「ゲームギアで50万時間遊んでたら——が暗くなっちゃったよ」

パブリックドメインソフトウェア
［public domain software］
プログラムの作者が著作権を放棄し、配布、使用、改変などを自由に行なうことのできるソフトウェアのこと。かつて、日本では無料で使えるソフトのことを漠然と指していた時期もあったが、最近はフリーソフトウェアとの区別が明確になされるようになってきている。なお、日本では法律の関係で著作権を放棄することができないので、日本製PDSはありえない。(類)フリーソフトウェア、シェアウェア

バブルシステム【バブルシステム】
コナミのアーケードゲーム基板に一時期採用された方式。それまでは、新しいゲームを作るたびに、基板も毎回新しいものを設計する、というのが主流だったが、バブルシステムの基板はバブルカセットと呼ばれるソフトだけを交換できるようになっている。ようするに、ファミコンやメガドライブなどの家庭用ビデオゲーム機のように、ソフトだけ買えばいろいろなゲームが楽しめるのと同じ考えかただ。この方式だとゲームごとに基板を設計する手間がなくなり、また、買う側も1枚の基板でいろいろなゲームに対応できるという経済的利点がある。しかし、飛躍的に向上する電子工学技術の波にはさからえず、バブルシステムは比較的短命に終わった。なお、〝バブル〟というのはソフトを磁気バブルメモリに入れて販売していたことからつけられた。→磁気バブルメモリー

バブルメモリー［bubble memory］
→磁気バブルメモリー

パラレルにゅうしゅつりょく【パラレル入出力】
コンピューターどうし、またはコンピューターと外部の機械とが、1回の入力(出力)で2ビット以上のデータをやりとりすること。たくさんのデータを高速に送れるが、最低でも送ろうとするビット数ぶんプラス1の配線が必要となる。(反)シリアル入出力

ハングアップ［hang-up］
コンピューターが暴走して、キーボードなどからの入力をいっさい受けつけなくなってしまうこと。プログラムのバグやハードウェアの故障が原因であることが多い。「開発中のゲームが昨日——してしまいました。また一からやり直し。発売日は延期でしょう。」

はんぐる【ハングる】
ハングアップすること。→ハングアップ

バンクきりかえ【バンク切り替え】
コンピューターのメモリーの増設方法のひとつ。コンピューターは、CPUによって扱えるメモリーの最大値が決まっている。バンク切り替えという方法でメモリーを扱うと、扱えるメモリーを疑似的に増やして使うことができる。

はんどうたい【半導体】
多くの物質は、電気を通す導体と、電気を通さない不導体に分けられる。だがある種の物質は、特定の条件下で電気を通したり通さなかったりする。この性質を持った物質を半導体という。トランジスタやダイオードやICは半導体。コンピューターは半導体の性質を利用して現在のような姿になっている。「——がないなら死んだほうがマシだ」

はんようアイシー【汎用IC】
電子部品店などで購入できる一般的なICの総称。いろいろな目的に使えるように設計されていて、どう作動するかが広く公開されている。ICというと汎用ICのことを指す。汎用チップともいう。(反)カスタムIC、カスタムチップ

はんようチップ【汎用チップ】
→汎用IC

ピーエスジー［PSG］
Programmable Sound Generatorの略。音源チップの一種だが、とくにPSGといった場合、ごく簡単な波形(矩形波など)やノイズしか出せないものをさすことが多い。パソコンの世界では数年前までAY-3-8910というPSGがよく使われていた。このPSGは同時に3音出すことができるが、前述のとおり出せる音は矩形波とノイズだけだった。ちなみに、ファミコンのCPUのなかに

はPSGが組み込まれている。「――のチープな音にシビレちゃうぜ」

ビージー［BG］
BackGroundの略。→バックグラウンド

ピーシーエム［PCM］
Pulse Code Modulationの略。アナログ信号である音などを0と1だけで構成される数値にする(デジタル信号化する)際に使われる方式のひとつ。パルス符号変調ともいう。(類)サンプリング

ピーシーエムおんげん【PCM音源】
サンプリングした音を再生する方式の音源。サンプラーもPCM音源の1種ではあるが、たいていの場合サンプリング機能は持たず、ROMなどの書き換えのできないデジタルウェーブメモリーのデータを音の高さを変えたり、簡単なフィルターで音を加工して再生する機能しか持たないもの指すことが多い。スーパーファミコンの音源もこの方式である。(同)波形メモリ方式

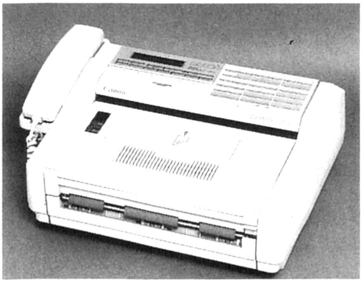
ピーディーエス［PDS］
Public Domain Softwareの略。→パブリックドメインソフトウェア

ビービーエス［BBS］
Bulletin Board System(電子掲示板システム)の略。→電子掲示板システム

ビット［bit］
BInary digiTの略で、コンピューターで扱われる情報の最小単位。1ビットは0か1のふたつの情報を表わすことができる(2進法のひとケタ)。コンピューターの内部では、基本的にビット単位(0と1だけ)で情報を扱っていて、具体的には電圧が高いか低いかで1なのか0なのかを処理している。「8――は1バイトのことだ」

ひょうほんか【標本化】
→サンプリング

ファクシミリ［facsimile］
電話回線などの通信回線を利用して、画像などを電送する機器のこと。基本的には紙に描いた文字や絵を送る機器で、送信元と送信先のファクシミリが電話回線などによってつながっていないと利用できない。現在最も普及して



⬆ファクシミリ

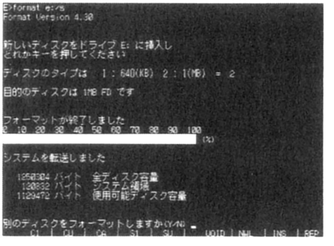
コンピューター

いるのはG3ファクシミリと呼ばれる規格のもので、G3ファクシミリはA4サイズの原稿を1分程度で送受信できる。このタイプのファクシミリはオフィスから家庭まで広く使われている。「そのゲームの資料なら――で送りましょうか？」(同)FAX

ファックス［FAX］
→ファクシミリ

ファジー［fuzzy］
曖昧なという意味。現在のコンピューターシステムは、あるかないか、とか、はいかいいえか、といったふたつの値を扱うのに都合がよくできている。だから、人間がよく使う表現、たとえば、すこし大きい、とか、背が高くて若い、というような曖昧な表現を理解するのが難しかった。だが、ファジー理論をもとに作られたコンピューターシステムを使えば、こういった曖昧な表現も処理できるようになる。ファジーを利用すると、いままでのコンピューターシステムでは困難とされていた柔軟な処理を行なえるようになる。人工知能の分野や各種の家電製品などにさかんに応用されている。「――な考えかた」

フォーマット［format］
①ハードディスクやフロッピーディスクなどの記憶媒体を、利用するOSに合わせて初期化すること。新品のディスクはフォーマットしなければ使用できない。また、使用していたディスクをフォーマットすると、なかのデータはすべて消去されてしまう。「げぇー！徹夜で書いた原稿をセーブしといたディスクを――しちゃった。ナ～ム～」②きまりや形式、様式のこと。「企画書は、タイトル、企画内容、最後に企画意図という――で書くように」



⬅ディスクのフォーマット画面。

ぶぶんスクロール【部分スクロール】
画面に表示されている内容の一部分を上下方向や左右方向にずらすこと。ゲームでは画面の一部分だけに動きを与えることで、特殊な視覚効果を生み出すために使われている。「画面の真ん中だけ――している」(類)スクロール

フラグ［flag］
ひとつの状態を表わすときに使われる目印的な情報で、1ビットの情報(0か1か)で表わされることが多い。たとえば、画面のある位置に敵キャラクター

がいるなら1とし、いないなら0というふうに表わせば、プログラムやデータ上では敵がいるかいないかが一目でわかるようになる。あるなしや、ONとOFFを頻繁に知る必要があるときに使われる情報。ちなみに、1やONの状態をフラグが立っていると表現することも多い。「そこのキャラクターに話しかけると——が立って扉が開くんだよ」

フリーソフトウェア［free software］
プログラムの作者や著作権者が提示する制限の範囲内で自由に使えるソフトウェアのこと。制限には〝改変したものを無断で配布しない〟とか、〝営利目的に使用してはいけない〟などがあるが、個人で使用するぶんにはとくにきびしい条件のない場合が多い。この種のソフトはパソコン通信などのコンピューターネットワークサービスを通じて手に入れることができる。(類)シェアウェア、パブリックドメインソフトウェア

フリップきのう【フリップ機能】
画面やキャラクターなどを、上下反転あるいは左右反転する機能。この機能があれば、右を向いている人のキャラクターを作ってしまえば左向きの人を描く必要がない、というふうにキャラクター数を節約することができる。また、ふたりプレー時に向い合って座る型のアーケードゲーム(テーブル筐体)でも、画面が逆になったときのことを考えずにプログラムできる。

プリンター［printer］
コンピューターを使って作った文章や絵を印刷する装置のこと。

プログラマー［programmer］
コンピュータープログラムを作成する人。「——なんてしがない職業だよ」(類)プログラム

プログラム［program］
コンピューターに与える一連の命令を書いたデータの集まりのこと。これがないとコンピューターは役に立たない。通常プログラムは、プログラムを書くためのソフトウェア(プログラム言語)によって作られる。作られたプログラムはフロッピーディスクやハードディスクやROMに収められて保存する。これをコンピューターのメモリーに読み込めば、コンピューターが働くようになる。ファミコンのソフトカートリッジのなかにはROMに収められたゲーム用のプログラムが入っている。「——がないのでコンピューターが動かねえよ」(類)プログラマー

フロッピーディスク［floppy disk］
パソコンやワープロなどに使われる情

コンピューター

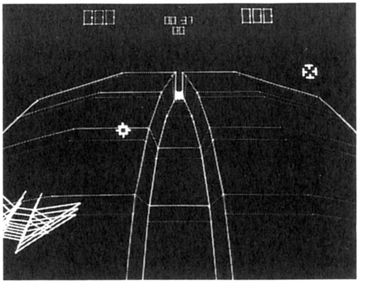
報記録用の円盤。フレキシブルディスクとかディスケット、フロッピーとも呼ばれる。プラスチック製の四角く薄いケースのなかに、磁気によって情報が記録できる円盤が入っている。円盤の直径によって呼び名が変わり、その直径が3.5インチなら3.5インチフロッピーディスクと呼ぶ。このほか、8インチのものや5.25インチのものなどがある。「――にコーヒーをこぼした」「――を折り曲げてしまった」



⬆3.5インチのフロッピーディスク。

ベクターグラフィックス [vector graphics]

コンピューターが画面に絵柄を表示するための方式のひとつで、線の組み合わせで絵柄を構成している。すべての絵柄を直線で描くため、斜めの線を描いてもギザギザにならない。軍用のコンピューターやごく一部のゲーム機などに使われている方式。装置が高価になるため、一般には普及していない。(類)ベクタースキャン、ラスターグラフィックス、ポリゴングラフィックス



⬆ベクターグラフィックス

ベクタースキャン [vector scan]

ベクターグラフィックスの絵柄を表示するための方式。「――ディスプレー」(類)ベクターグラフィックス、ラスターグラフィックス、ポリゴングラフィックス

ポインティングデバイス [pointing device]

コンピューターに特定の位置(座標)を知らせるために使う機器のこと。マウスやタブレット、デジタイザなどがある。コンピューターは物体や平面の位置をすべて座標で処理していて、たとえば画面上の一点を示す場合「左から100ドット目で上から50ドット目」とすれば一点を確定できる。逆にこれをコンピューターに知らせる場合、いちいち「左から100ドット目で上から50ドッ

ト目」などと入力していたのでは能率が悪い。そこで、この座標を手早く入力するために使われるのがポインティングデバイスだ。マウスやデジタイザなどの総称としても、また、デジタイザの座標指定部分だけを指す場合にも使われる言葉。「——といえばやはりマウスだね」(同)マウス、デジタイザ、タブレット

ホスト［host］
→ホストコンピューター

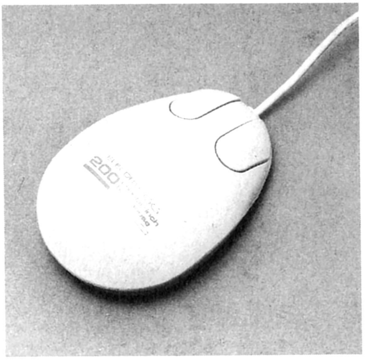
ホストコンピューター［host computer］
ネットワークで互いに接続されたコンピューターのうち、ネットワーク全体の管理をしたり中心的な処理をしたりするコンピューターのこと。商用のパソコン通信の場合、それを運営する企業などが持っている大型コンピューターであることが多い。ホストコンピューターのなかにはネットワークシステムのユーザーが必要とする情報やプログラムが収められている。ホストとも呼ぶ。「——が壊れちゃどうしようもない」(反)端末装置

ポリゴングラフィックス［polygon graphics］
表面が多角形で表現されている、コンピューターグラフィックスの描画方法。スプライトを使ったグラフィックに比べて、リアルでなめらかな動きが表現でき、移動、回転、拡大、縮小が簡単に表示できるのが特長。→スプライト「このキャラクターを描くのに、なんと——を使っているのよ」「カーレースゲームは——に限るな」

マイコン【マイコン】
①CPUのこと。マイクロプロセッサー(micro Processor＝MPU)を略してこう呼ぶ。マイコン搭載電子レンジといえば、ある種のCPUを搭載して調理の手順を簡単にしてある電子レンジを意味する。「——制御でラクラク」→CPU(同)CPU(類)MPU ②個人用コンピューターのこと。1980年代初めごろに使われた言葉で、my computer(私のコンピューターを)文字って、個人用コンピューターのことをこう呼んだ。「——なんて言ってると年がバレますのう」

マウス［mouse］
コンピューターに特定の位置(座標)を知らせるために使う小型の入力装置。本体がネズミに似ていることからこう呼ばれるようになった。おもに、画面上に表示されているボタンを押したり、画面に直接絵を描いたりするときに利用される。多くのグラフィックソフトはマウスによって操作できるようになっている。デジタイザやタブレットと違って、場所を取らずに使えるため、多くのソフトでこれを利用できる。な

お、アップル社のマッキントッシュはマウスだけで操作できるパソコンとして有名。スーパーファミコン用のマウスも発売されている。「マックユーザーは――が壊れると困るの」(類)タブレット、デジタイザ



⬆パソコン用のマウス

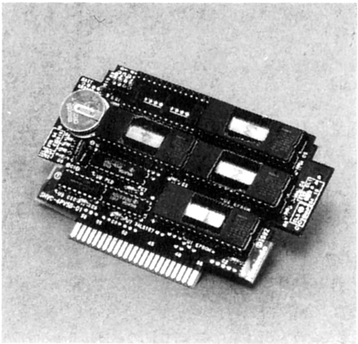
マクロ［macro］
マクロ機能を実行するために書かれた手順のこと。「パソコン通信で自動運転するための――を書きました」→マクロ機能

マクロきのう【マクロ機能】
コンピューターの操作手順をあらかじめ書いておくと、それを使えば何度でも同じ手順の操作ができるようになる。こういった機能のことをマクロ機能という。コンピューターを使う際、往々にして同じような操作手順をふまなければならなくなるときがある。こんなときにマクロ機能を使えば、いちいちキーボード操作などしなくても、コンピューターを自動的に動かすことができる。マクロ機能を使うときには、操作手順を示したものを書いておく必要があるが、この手順を示したファイルなどのことをマクロと呼ぶ。「――で楽々パソコン通信だ」

マスクロム［mask ROM］
工場で製作される段階で記録される情報が決まってしまう種類のROM。ROMに入れたい情報やプログラムをあらかじめユーザーが用意して工場に渡すと、工場でそれらの情報をROMに焼き込んで作ってくれる。一度作ってしまうと内容の変更は一切できない。(反)RAM(同)ROM

マスター［master］
コンピュータープログラムは、内容を吟味しながら徐々に完成に近付いていくのがふつうだが、このコンピュータープログラムの完成形のことをマスターという。市販されるプログラムなどは、このマスターをコピーしてパッケージに入れられて販売される。マスタープログラムとも呼ばれる。マスタープログラムの一歩手前の未完成状態のものをβバージョン、さらに一歩手前のものをαバージョンと呼ぶこともある。「――にバグがあったらたいへんな

のだ」



☗マスター版のサンプルゲームソフト。

まるく【マルク】
6809の略称。おもに口語で使われる。〝まるきゅう〟とも言う。→6809

まるさんまる【マルサンマル】
68030の略称。おもに口語で使われる。→68000

マルチメディア［multimedia］
新聞や雑誌が文字から情報を得る文字メディアだとすれば、コンピューターで文字と動画と音楽を同時に情報を得ることができればそれはマルチメディアだという。基本的には映像や文字や動画や静止画や音声などを合わせて、よりわかりやすく情報を提供できるようにしたメディアのことを指す。分野によってその意味は変わってくるが、ゲームの世界でマルチメディアと言えば、音や動画や文字がふんだんに使われていて、プレーヤーがよりリアルにゲームの世界を体験できる種類のゲームを指す。これがマルチメディアでこれは違う、というようなはっきりした区切りはない。なお、マルチメディアとして有望視されているのはCD(コンパクトディスク)やLD(レーザーディスク)をベースにしたゲームである。「これからは――の時代だぜ」「コテコテの――野郎」

まるに【マルニ】
6502の略称。おもに口語で使われる。→6502「ファミコンのCPUって――だっけ?」

まるにいまる【マルニーマル】
68020の略称。おもに口語で使われる。→68000

まるよんまる【マルヨンマル】
68040の略称。おもに口語で使われる。→68000

メインプログラム［main program］
ある処理をしようと考えてコンピューターを使うとき、処理の中心となって働くプログラムを指す。メインプログラムだけで処理しきれないことはサブプログラムにさせる。メインプログラムやサブプログラムという考えかたは、

比較的大きなコンピューターシステムで使われ、ファミコンやパソコンなどではあまり使われない。(反)サブプログラム(類)メインルーチン

メインルーチン [mainroutine]
ひとつのコンピュータープログラム中で、中心的な働きをする命令が集まった部分。コンピューターは基本的にはメインルーチンに書かれた命令を順に実行する。何度も同じ命令を使うときは、メインルーチンのなかからサブルーチンを呼び出す形で処理を行なう。メインルーチンもサブルーチンも命令の集まりのことで、この両者が結合してひとつのコンピュータープログラムが作られる。「——が消失してガッカリ」「——ができあがったけど、サブルーチンがまだだ」(反)サブルーチン(類)メインプログラム

メガ [mega]
コンピューターのデータの大きさを表わす単位。1メガビットといえば1024キロビットを表わし、1メガバイトといえば1024キロバイトを表わす。「16——ビットの大容量」「最近のスーパーファミコンのソフトって、10——以上があたりまえになったよね」

メモリー [memory]
情報を記録しておくための装置でRAMのことを指す。ROMやフロッピーディスクもメモリーと言えるのだが、RAMをメモリーと呼び、その他は区別して呼ぶことが多い。→RAM、ROM「——が足りない」

メモリーようりょう【メモリー容量】
メモリーに入れることができる最大限の情報の量のこと。通常、メモリー容量と言えば、コンピューターに搭載しているRAMの容量のことを指す。「まだまだ——に余裕がある」

モデム [modem]
modulator-demodulator の略。パソコン通信などをするときに、コンピューターを電話回線につなぐための機器。コンピューターの内部に流れている信号はデジタル信号だが、電話回線を通じてこの信号を送る場合は、いったん



⬆パソコン用のモデム。

コンピューター

これをアナログ信号に変換する必要がある。また、電話回線を通じてアナログ信号で送られてきた信号をコンピューターに取り込む際には、アナログ信号をデジタル信号に変える必要がある。この、デジタル信号とアナログ信号の変換をするのがモデム。パソコン通信をする場合は必須になる機器。機種によってデータを電送する速度(bps)が違う。「速い——を使うと快適に通信できる」

モニター［monitor］
①コンピューターに接続してコンピューターから出される情報を見るための装置。ディスプレーとも呼ばれる。ファミコンなどのゲーム機はモニターとして一般のテレビを利用するが、パソコンなどの場合は専用のものが必要になる。「——がチラついて目が疲れちゃう」(同)ディスプレー②コンピューター内部の動作状態を画面などに表示し、監視するためのソフトウェアやハードウェアのこと。

ラスターグラフィックス
［raster graphics］
①コンピューターが画面に絵柄を表示するための方式のひとつで、ドットの組み合わせで絵柄を構成している。斜めの線などを描くとギザギザになってしまうのが特徴。一般のパソコンはほとんどこの方式で絵柄を表示する。ファミコンをはじめとする各種ゲーム機もこの方式だ。②一般的なテレビやパソコンの表示方式のこと。(類)ラスタースキャン、ベクターグラフィックス、ポリゴングラフィックス

ラスタースキャン［raster scan］
ラスターグラフィックスの絵柄を表示するための方式。「——ディスプレー」(類)ラスターグラフィックス、ベクターグラフィックス

ラム［RAM］
Random Access Memoryの略。自由に情報を記録したり、記録した情報を読み出したりすることができる半導体のこと。コンピューターの記憶用回路として使われている。ROMと違って、コンピューターなどの電源を切ると内部に蓄えられた情報が消えてしまうのが特徴。(反)ROM(類)S-RAM(同)D-RAM

ラムアダプター［ram adapter］
ファミコンとディスクシステムを接続するためのインターフェース。ファミコンのカートリッジ差し込み口に差し込み、後部のケーブルをディスクシステムに接続して使用する。内部にはディスクから読み込んだプログラムやデータを蓄えておくための RAM(32Kバ

コンピューター

イト）や、ディスクシステムを動かすのに最低限必要なプログラムが書かれているROM、また、ファミコン内部の音源と同時に使える波形メモリー方式音源などが入っている。



⬆ラムアダプター

ランダムアクセスメモリー［random access memory］
→ RAM

リードオンリーメモリー［read only memory］
→ ROM

レジュームきのう【レジューム機能】
ふつう、コンピューターは電源を切るとメモリー内のデータやプログラムが消え、CPUなどの IC も初期状態に戻ってしまう。だから、電源を入れるたびに最低限必要なシステムソフトウェアをROMやディスクなどから読み込んで、使用可能な状態にする必要がある。レジューム機能とは電源を切ってもメモリー内容やCPUなどの状態を保持できる機能のことで、電源を入れたときに前回電源を切る直前の状態に戻ることができる。この機能があると電源を入れるたびにいちいちシステムソフトウェアを読み込まなくてよいばかりか、ワープロなどで作業中に文書をセーブしないで電源を切っても、つぎに電源を入れたときには即座にワープロ画面が現われ、作業中の文書も消えずに残っている。「――のついてないノートパソコンなんて、使ってられないよ」



⬆レジューム機能付きのノートパソコン。

ロード［load］
コンピューターの内部にデータやプログラムなどを送り込むこと。ふつう、データやプログラムはディスク装置やROMなどからコンピューター内部に送り込まれる。セーブしておいたデータを再びコンピューター内部に送り込むことをロードすると言う。「CD-ROMってデータを――するのにけっこう時

間がかかるんよだね」「パーティーが全滅したら、データを——すればノープロブレムさ」(反)セーブ

ろくろくごーはちいちろく【65816】
6502の上位互換CPUで、16ビット演算などのできるモードが追加されている。従来モードで使った場合、6502用のソフトをそのまま動かすことも可能。アップルIIGSなどのパソコンやスーパーファミコンに搭載されている。

ろくごーまるにー【6502】
8ビットCPUの一種で、アップルIIやファミコンに使用されている。PCエンジンに搭載されているCPUも6502と同種だが、より高速化したカスタムCPUとなっている。略してマルニとも呼ばれる。

ろくはち【ロクハチ】
68000の略称。おもに口語で使用される。→68000

ろくはちまるきゅう【6809】
モトローラ社が開発したMPU。"究極の8ビットCPU"の異名をとり、ほかの8ビットCPUと比べてメモリーの読み込み、書き込みや、メモリーの中身どうしの演算といった機能(アドレシングモード)が豊富。略してマルクとも呼ばれる。

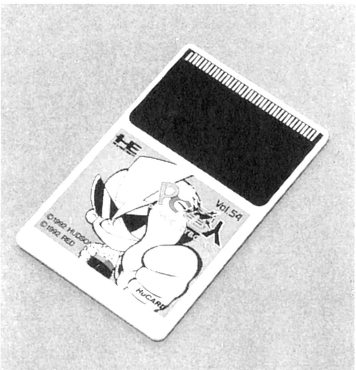
ろくまんはっせん【68000】
モトローラ社製32ビットMPU。最大16メガバイトという大きなメモリー領域を管理でき、32ビットどうしの演算も可能。さらに高機能化し、より大きなメモリー領域が扱える68020、68030や、高速化をはかった68040などの上位互換MPUもある。略称ロクハチ。シャープ、X68000シリーズやアップル、マッキントッシュシリーズなどに使用されている。

ロム［ROM］
Read Only Memoryの略。情報を半永久的に記録しておけるメモリーのことで、ROMから情報を読み出すことはできるが、新たに書き込むことはできない。コンピューターが動くときにつねに必要になるような情報が記録されていることが多く、通常はコンピューター本体に内蔵されている。ファミコンや一般の家電製品のなかにも入っている。種類としてはマスクROMやEP-ROMなど半導体でできているもの、CD-ROMなどの光ディスク系のものなどがある。通常、ROMというとマスクROMのことを指す。「そのデータは——に入ってるらしい」「——カートリッジ」(反)RAM

ロムカード【ROMカード】
EP-ROMを見ると、上に窓があり、そ

コンピューター

のなかに虹色をしたシリコンチップがあることがわかる。じつはROMの機能はそのシリコンチップがすべてで、まわりのゲジゲジ状の足(リード)は人間が配線がしやすいようにわざと幅を広げて外に出してあるにすぎない。ROMカードとは、このシリコンチップ(ROMの心臓部)を直接カードに埋め込んで薄型化したもののことである。PCエンジンに使用されるHuカードもROMカードの一種。



⬆ ROMカードの一種、PCエンジンHuカード。

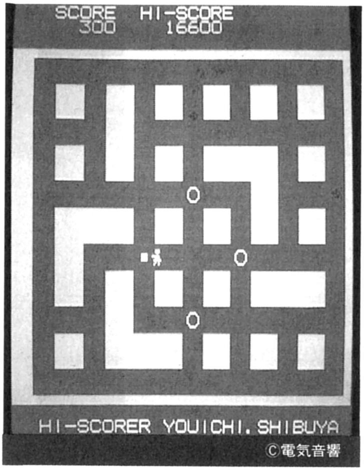
ワクチン［vaccine］
→ワクチンプログラム

ワクチンプログラム［vaccine program］
コンピューターウイルスに感染されてしまったソフトウェアから、悪い部分(ウイルス)を取り除くプログラム。ただし、コンピューターウイルスに対応したワクチンプログラムでなければ効果がない。コンピューターネットワークが高度に発達した現在では、つぎつぎと新しいコンピューターウイルスが出現しており、これに合わせてワクチンプログラムもつぎつぎと開発されている。「このコンピューターウイルスは新種だから――が効かない」(反)コンピューターウイルス(類)ウイルスチェッカー

SLANG

スラング解説

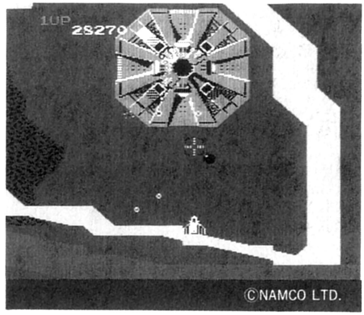
あきばぼり【秋葉掘り】
『平安京エイリアン』において、十字路の上下左右すべてに穴を掘る掘りかた。ほかにもいろいろな掘りかたにそれぞれ名前が付けられていたが、これがもっともポピュラーなもの。



☗「平安京エイリアン」の秋葉掘り。安全だが、自由に移動できなくなるのが難点。

あんち【アンチ】
安全地帯の略。→安全地帯「——のあるゲームなんか、ゲームじゃねえよ」

あんどうくん【安藤くん】
『ゼビウス』に登場する巨大浮遊要塞アンドアジェネシス（コードネーム、アドーアギレネス）の名前をもじったもの。転じて、ゲーム全般に登場するボスのことをさす。「ちくしょう、やられちまったぜ。ああ、だってあいつあの面の——だぜ」



☗「ゼビウス」の安藤くんアンドアジェネシス。

いっきゲーム【一機ゲーム】
自機がフルパワーアップした状態でないと、先へ進むのが難しいゲーム。そのゲームの後半までフルパワーアップした状態で進んだはいいが、そこで一度やられてしまうとたいてい貧弱な初期段階に戻され、つぎに登場する自機は攻撃も防御も手薄になり、その結果なし崩し的に残機を失う。結局、はじめの一機しか実際には使用していないので、そういったバランスのゲームは、一機ゲームと呼ばれる。「残機の設定をいくら変えたって無駄だぜ。だってそりゃ、——だぜ」

いんちきくん【インチキくん】
ポーズボタンを連射し、ゲーム全体のスピードを落としてスローモーションにしてしまう機能やその装置。またそ

の機能や装置を使用するプレーヤーのこと。最近では連射スティックや連射パッドに付随し、スローモーションの度合を可変できるものまで出現している。とくに展開が早く難しいシューティングゲームに、用いられることが多い。「あの野郎――なんて使ってるぜ。マジかよ、それなら誰でもクリアーできるぜ」

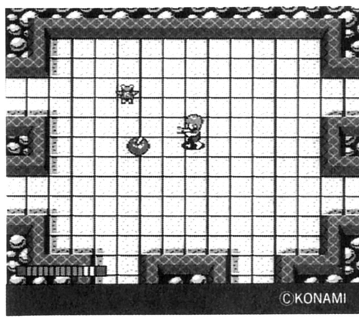
インぬき【イン抜き】
カーレースゲームで、コーナーをまわっているときに、クルマを路肩にはみ出させて内側から敵車を抜いてしまうテクニック。

えいパー【永パー】
永久パターンの略。→永久パターン「――なんてやってんじゃねえよ。時間の無駄だぜ、ボケナス。」

えっちソフト【エッチソフト】
→アダルトソフト「あいつ――なんて買ってるぜ。やだっ、変態！」

おいてけぼり【おいてけぼり】
『スペースインベーダー』において、3面または5面である特定の倒しかたでインベーダーを消していくと、何匹かのインベーダーがトーチカのようにその場に、固まってしまう現象。石化とも呼ばれる。→2段落ち

おたすけキャラ【お助けキャラ】
操作するプレーヤーや自機が絶体絶命の事態に陥ったときに、または陥るであろうポイントに出現するフルパワーアップやエネルギーフル回復キャラクター。カプコンのゲームでは弥七、モビちゃんなどが有名。懐かしいところではコナミのコナミマン。「――を必要とするなんて、バランスが悪い証拠だぜ」



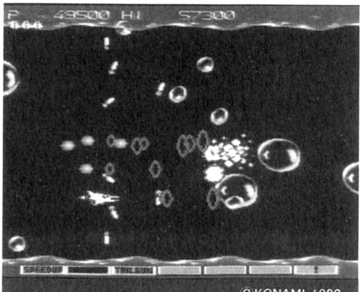
☗「愛戦士ニコル」に登場したコナミマン。

おちゲー【落ちゲー】
落ちものゲーム。『テトリス』にはじまる一連の、落下するブロックなどを組み合せて、消していくアクションパズルゲームをこう呼ぶ。『テトリス』を模倣したゲームを総括した新しいジャンルとして、落ちものという場合もある。「今度でる――って、ブロックがスライムなんだってよ」

スラング

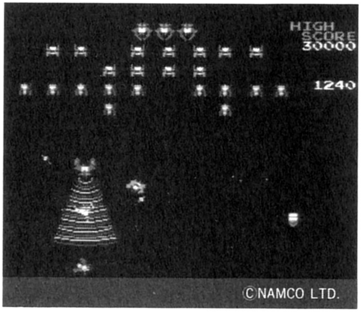
おぼえゲー【覚えゲー】
ゲームをクリアーしていくうえで、その展開を完全に覚えていないとクリアーできないゲームのこと。たとえば、スクロールシューティングゲームで、右と左に二股に分かれた道があった場合、右は行き止まりで絶対に死んで、左に行った場合は助かるというような、展開を知っていたり、覚えていないとクリアーできないもの。レーザーディスクゲームの『ドラゴンズレア』は完全な覚えゲー。「俺あのゲームクリアーしたんだぜ。だって、あれって——じゃん。覚えれば誰でもそこそこはいくよ」(類)慣れゲー

おもい【重い】
ハードウェアの処理能力の限界を超えるほどのたくさんのキャラクター表示と、それにともなう過度の計算処理により、ゲーム画面内の速度が著しく遅くなること。→処理落ち「ケッ、もう——くなりやがった。このヘボハード」



⬆アイテムを取りすぎると重くなる「グラIII」。

かいてんみだれうち【回転乱れ撃ち】
『ギャラガ』のボスが出すトラクタービームに自機が触れて、回転しながら吸い上げられていくとき、ミサイルを乱射してギャラガたちを攻撃するテクニック。



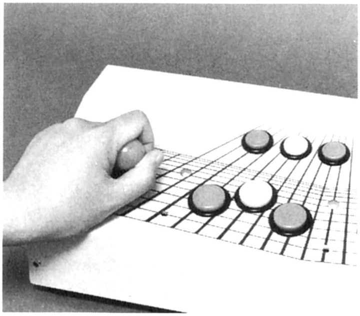
⬆『ギャラガ』の回転乱れ撃ち。

かげうち【影撃ち】
『ゼビウス』の、2プレーヤー側でプレーした場合、隠れキャラクターのソルを破壊するには、その影を撃たなければ破壊は不可能。そこで影を狙ってブラスターを撃ち込むところから、影撃ちと呼ばれる。

かたい【堅い】
アクションゲームやシューティングゲームで、なかなか倒せない、耐久力のある敵キャラクターを堅いという。おもにボスや小ボスとの対戦で、そのボ

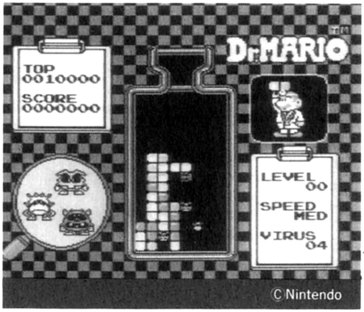
スがなかなか倒せない場合に用いる。最近のゲームは全体的に難しくなり、ボスの耐久力は年を追うごとに増してくる傾向にある。「さっきから3000発以上弾を撃ち込んでいるのに、倒せやしねえ。——ボスだぜ、まったくよー」

かぶせ【カブセ】
業務用ジョイスティックの持ちかたのひとつ。レバーの先の球体に手を被せるようにして、操作するのでカブセと呼ばれる。(類)ブッサシ、ツマミ



ぎあがちゃ【ギアガチャ】
アーケード版の『アウトラン』において、ハイとローの2速ギアをガチャガチャとす速く前後に入れ、路肩や悪路をまったく減速なく走破するテクニックのこと。「——っておまえ、それって邪道じゃないか。」

ぎゃくプレー【逆プレー】
ファミコンの『ドクターマリオ』で、カプセルを左右逆にして置いてしまうこと。「これで、青カプセルが消えた！っと思ったら——だった。」



⬆「ドクターマリオ」で逆プレーした状態。

ギャルゲー【ギャルゲー】
アニメライクなタッチの少女が主人公になっているゲームのこと。

きょうと【京都】
任天堂のこと。任天堂から発売されているファミコンやスーパーファミコンを指すこともある。「あのゲームが、——のハードに移植される」(類)羽田、芝

きわめる【極める】
ゲームをクリアーすること。

クソゲー【クソゲー】
糞ゲーム。プレーヤーがもの凄くつまらないと感じるゲーム。まったくゲームバランスが取れていなかったり、極端に操作性が悪かったりする。プレー

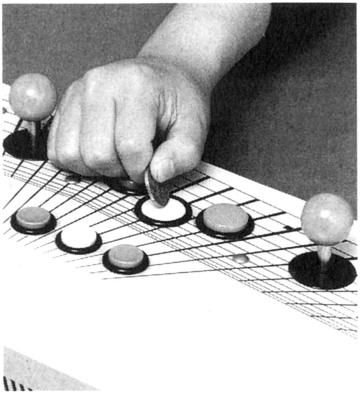
スラング

してもなにも得るものはないゲーム。「つまんねー、これ——じゃん。作った奴は死んでくれ。世のためだから」(類)しょぼゲー

ぐりぐり【ぐりぐり】
回転機能のこと。→回転機能「タイトル画面でタイトルロゴ——させりゃーいいってもんじゃねえだろ」

クリゲー【クリゲー】
一見つまらなそうなクソゲーだが、やり込んでみるとじつは味のあるいいゲームのことをいう。カタカナのソとリが微妙に似ているところから、そう呼ばれるようになった。(類)クソゲー

こすり【コスリ】
ボタンを叩くのではなく、手を握り爪をボタンに添え、その手を左右に振って連射すること。指ではなく、10円玉やガチャポンのカプセルを使うこともある。またコスリとは違うが、『ハイパーオリンピック』全盛当時には、鉄の定規を用いて驚異的な連射することもあった。痙攣撃ちができないプレーヤーがよく使うが、コンロールパネル及びボタンが著しく痛んでしまうので、ほとんどゲームセンターで〝コスリお断り〞の注意書きが見られた。「——ってんじゃねえよ。黙らっしゃい、俺は『ハイパーオリンピック』の100メートル走に命をかけてんだよ」



コナミコマンド【コナミコマンド】
ファミコン版の『グラディウス』において、ゲームオーバー時にコントローラーの上上下下左右左右ＢＡと入力すると自機がフルパワーアップする。このコマンドをコナミコマンドという。『グラディウス』以降、コナミのゲームの裏コマンドには、このコナミコマンドが多く用いられることになった。

じガメでスピン【自ガメでスピン】
スーパーファミコン版『マリオカート』において、攻撃アイテムのカメの甲羅を敵に投げつけた際、甲羅が敵に命中せず壁にぶつかるなどしてはねかえってきて、逆に自分のクルマに命中してスピンしてしまうこと。

スラング

じこし【事故死】
攻略パターンを完全に把握し、いつもとまったく同じ操作をしたにもかかわらず、ダメージを受けて死んでしまうこと。また、ゲームのグラフィックが稚拙で、たとえば地面の模様かと思ったら、じつはそれは穴ぼこだったなどという、不慮の事故で死んだ場合にもいう。前者の事故死では、死んだときに手を合わせるプレーヤーもいる。「あ、——しちゃったよ。な〜む〜」

じさつ【自殺】
リセットボタンを押すこと。ゲームスタート直後に敵にやられたりして、やる気がそがれたときなどに使う。「あっ、アイテム取り忘れた。いいや——してやり直そう」



しば【芝】
日本電気ホームエレクトロニクスのこと。日本電気から発売されている、PCエンジンを指すこともある。(類)京都、羽田

じばく【自爆】
おもにボスとの対決シーンで、プレーヤーが敵の攻撃を避けまくって、ボスにダメージを与えられないでいると、ボスのほうから勝手に爆発して死んでしまうこと。とくにアーケードゲームなどは、1コインでねばられてしまうと、オペレーター側の死活問題にかかわってくるので、あらかじめ自爆する時間をプログラムにより設定しておく。→永久パターン防止キャラクター

じばくまち【自爆待ち】
敵のおもにボスの時間による自爆をひたすら待つ攻略法。がんばって攻撃しても結局は、敵の自爆でしか倒せないようなバランスの悪いゲームでよく用いられる。また格闘ゲームでは、制限時間内に有利なポイントを得た後、パンチの連打などで硬直状態を作り、そのまま制限時間いっぱいまでねばって勝利するという勝ちかたをさす。→自爆

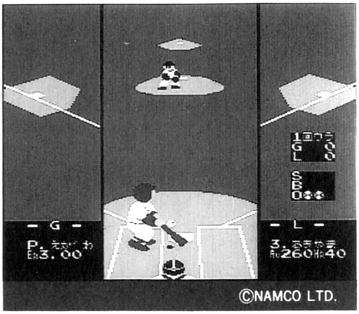
しょぼゲー【しょぼゲー】
しょぼしょぼのゲームのこと。グラフィックやサウンドが、そのハードや発売された年代のわりには、あまりにも陳腐な出来ばえのパッとしない冴えな

いゲーム。「この単色の豆みたいなキャラクター、なに。——じゃん」(類)ヌルゲー、クソゲー

しょりおち【処理落ち】
ハードウェアのスプライト表示能力の限界を超えるほどのたくさんのキャラクター表示により、キャラクターが画面から消えたりチラついて見えたりすること。ファミコン版の『エグゼドエグゼス』では、チラついた状態を敵のフラッシュ攻撃と称して、ゲーム展開の一部にしてしまっている。「——かよ。敵の姿が見えねえ」→重い

すりぬけ【すり抜け】
敵キャラクターと接触した場合、ダメージを受けたり死んだりしてしまうところが、なぜか敵キャラクターを素通りして向こう側へ行けてしまうこと。『パックマン』では、特定の面で一定のコースを辿ると、必ずオトボケグズタを通過するポイントがあった。「いまの見たかよ。——たぜ」

ズルうち【ズル打ち】
ファミコン版の『ファミリースタジアム』でバッターが故意に振り遅れたように流し打つ打法のこと。狭義では、とくにインコースの速球を流してホームランにする打法のことをいう。



⬆「ファミスタ」におけるズル打ち。

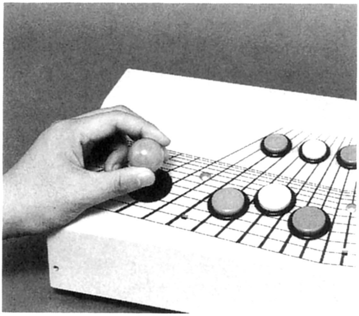
ずれプレー【ズレプレー】
ファミコンの『ファミリースタジアム』で、外野手の送球がわずかにそれ、ベース上の野手が取れずに暴投になり、ファウル地域のフェンスまでコロコロ転がっていってしまうこと。このように外野手の送球がベースからそれることはほとんどないが、まれにズレることがある。

ソニックスタート【ソニックスタート】
スーパーファミコン版の『F-ZERO』において、故意に敵車を後ろからぶつけさせ、その反動で急加速する効率のいいスタート。任天堂本社内ではケツカッチンと呼ばれていた。

つまみ【ツマミ】
業務用ジョイスティックの持ちかたのひとつで、レバーの先の球体を摘むようにして、操作するのでツマミと呼ば

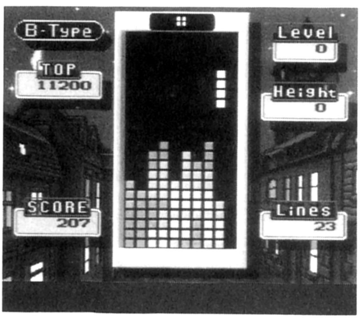
スラング

れる。とくに女性や初心者に見られる持ちかた。(類)カブセ、ブッサシ



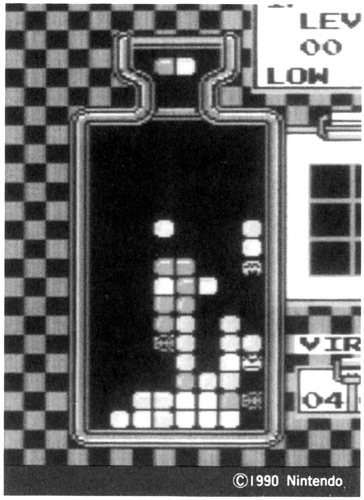
ディスクそうじ【ディスク掃除】
ハードディスクやプロッピーディスクをフォーマットすること。→フォーマット

テトぼう【テト棒】
『テトリス』の、一直線に4ブロック並んだ棒状のブロックのこと。「——を突っ込んだときが、いちばん快感なのよね。」



⬆テト棒。とても重宝がられる。

トーテムげんしょう【トーテム現象】
ファミコンの『ドクターマリオ』において、敵の落としてくるカプセルが真んなかにばかり続けて落ちてきて、中央にジャマなカプセルがあたかもトーテムポールのごとく高々とそびえ立ってしまう状態のこと。この状態に追いやられたプレーヤーの敗北は近いということになる。



⬆トーテム現象。

とぶ【とぶ】
①セーブしておいたデータが消滅してまうこと。②プログラムのバグなどが原因で操作不能になること。

なごやうち【名古屋撃ち】
空前絶後の大ヒットを放った業務用の

『スペースインベーダー』において、わざとインベーダーが最下段にまで侵攻している状態にして、インベーダーからの弾をすり抜けさせながら、一列ずつ消していく撃ちかたのこと。インベーダーから直接弾を発射させると、まるでウンコをしているみたいに見えるので、開発者が故意にプログラムで1キャラクター分下から弾を発射させたため、最下段のインベーダーの弾は砲台をすり抜ける。「ゲッ、これ――ができない『インベーダー』だっ」→レインボウ

なしくずし【なし崩し】
おもにパワーアップシューティングゲームで、一度フルパワーアップした自機がやられてしまうと、初期段階で登場する残機がなし崩し的につぎつぎと破壊されてしまうこと。「俺にはもうどうすることもできやしねえ。――だぜ。くそったれ」→一機ゲーム。

なれゲー【慣れゲー】
ドライブゲームや特殊な入力装置を用いたゲームでは、多少そのゲームのプレー感覚に慣れてからでないと、そのゲームを本当に楽しむことができない。そういった、ある程度の慣れを必要とするゲームのことを慣れゲーという。「このゲームで対戦しようぜ。えー、だってそれ、――じゃねえかよ。はじめてプレーする俺が勝てるわけねえじゃん」→覚えゲー

にだんおち【2段落ち】
業務用の『スペースインベーダー』のレインボウ時において、残ったタコ型10点インベーダーが画面の端にきた瞬間、すべって2段ぶん落ちてきて、いきなり侵略されてしまう現象。「――かよ。ジーザス」→レインボウ

にんてん【ニンテン】
業界内での任天堂の呼称。『インベーダー』ブーム以前からの業界関係者からは、花札屋とも呼ばれる。「あした、京都にいくんだって、――の取材？」

ぬるい【ヌルい】
ゲームがとても下手な様子。またアクションゲームやシューティングゲームなどの反射神経がものをいうゲームで、まるで活躍できない反応速度が著しく遅いとろいプレーヤーをいう。「えっ、もう死んだの。――なあ。神経腐ってんじゃないの。病院行ったら」

ぬるゲー【ヌルゲー】
ただ惰性でゲームをプレーいるだけでも、楽勝で先へ先へと進むことができるえらく簡単なゲーム。「そんな――やってんなよ。ダッセェー」(類)しょぼゲー

スラング

ネコパンチ【ネコパンチ】
『ストリートファイターII』の技の弱パンチのこと。



⬆ネコパンチをするブランカ。

ネコパンチしょうりゅう【ネコパンチ昇龍】
ネコパンチ昇龍拳。弱パンチを入れた直後に昇龍拳を出すこと。

のみこみ【飲み込み】
アーケードゲームにおいて、100円玉や50円玉などの硬貨を投入したにもかかわらずクレジットされない様子。コインセレクターの不良や故障で、まれに起こることがある。「——れちゃったよ。これ、筐体型貯金箱じゃないの」

パーフェクトがーっ【パーフェクトがーっ!!】
しまった、パーフェクト試合を逃しちまったぜ！　の意。ファミコンの『ファミリースタジアム』で、自分が守備側のとき、最初のランナーを出したときにすかさずに言うセリフ。

はねだ【羽田】
セガのこと。セガから発売されているメガドライブを指すこともある。(類)京都、芝

はまる【ハマる】
ゲームに深く熱中してしまう様子。ロールプレイングゲームやシミュレーションゲームなどに、ハマってしまって３日も徹夜してしまったなどという状態のこと。「あのゲームやってみ。絶対——よ」

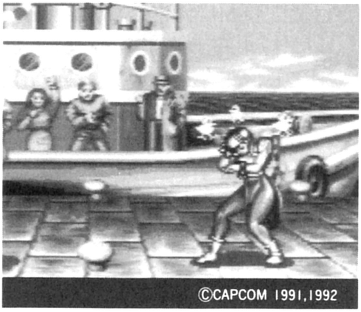
はめわざ【ハメ技】
おもに格闘ゲームにおいて執拗な攻撃により、敵を動けない状態にしてしまうこと。たとえば『ストリートファイターII』でガイルとダルシムの対戦の場合、ガイルがダルシムを画面の端まで追い詰めたあと、ガイルの小パンチの連打でダルシムはその場所から逃れられなくなってしまう。「ガイルで——なんて、最低だよ」

ピアノうち【ピアノ撃ち】
人指し指と中指を交互に動かして連射する撃ちかた。非常に少ない労力で、高速連射することが可能。→痙攣撃ち

スラング

ビーダッシュ【Bダッシュ】
ファミコン版『スーパマリオブラザーズ』においてBボタンを押しながら方向ボタンを入れると、通常より速く走ることができる。いかにもダッシュしているように見えるところからBダッシュと呼ばれる。

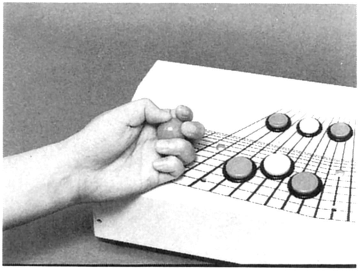
ぴよる【ピヨる】
『ストリートファイターII』シリーズにおいて、相手に連続的にダメージを与えると、相手は朦朧としてしまいしばらくなんの操作も受けつけなくなる。そのさいキャラクターの頭上にヒヨコがクルクルと回っている様からそう呼ばれる。「——ったな！ トドメの昇龍拳をくらえ、そりゃ〜」



⬆ピヨってる春麗。

ぶたまん【ぶたまん】
セガの『スペースファイター』（セガ版の『スペースインベーダー』）のインベーダーのキャラクターが、豚マン（肉マン）や豚の鼻に似ていたことからそう呼ばれる。『スペースファイター』は名古屋撃ちができない『インベーダー』で、プレーヤーからは敬遠されがちだった。このぶたまんを当時扱った業者は、いまでもぶたまんという言葉を聞くと苦い顔をする。

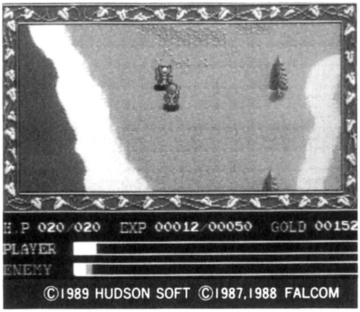
ぶっさし【ブッサシ】
業務用ジョイスティックの持ちかたのひとつで、ジョイスティックのレバーの部分を、人指し指と中指または中指と薬指のあいだに挟んで、レバー球体を下から掴むように操作する持ちかた。(類)カブセ、ツマミ



ボナステ【ボナステ】
ボーナスステージのこと。「ガ〜ン、——で1点も取れなかったよ〜ん」

はんキャラずらし【半キャラずらし】
『イース』において、敵と真正面からではなく、肩と肩がぶつかりあうようにキャラクターを半分ずらした位置で

ないと、相手にダメージを与えられないところからそう呼ばれる。



⬆「イース」の半キャラずらし攻撃。

ほんにん【本人】
プレーヤーの自機のこと。「――はあと何機残ってるかな？」

マグナム［magnum］
①ものごとが過剰であったり過激であったりすることを指す。接頭語として使って言葉に迫力を出したりすることもある。「――ムカつく」「――ってる人」「――かなピー」「――うれピー」「背中が――カユい」②気合いや気迫を表現するときの掛け声。対戦型ゲームなどで相手を窮地に陥れる瞬間に言うと効果的である。なるべく大きい声で相手の焦りを逆撫でするように言うのが正しい使いかた。

みっつじゃきえないのほうそく
【みっつじゃ消えないの法則】
ファミコンの『ドクターマリオ』では、同じ色のカプセルが4つ並ばないと消えないが、「やったぜ、これで消せた」と自信満々でカプセルを置いたとき、じつは3つしか並んでいず、消えなかったときに落胆を込めてこのように叫ぶ。「やりっしゅ、これで消せるぞ、ウシシ。あれれ、しまった――だ〜」

ゆうじょうプレー【友情プレー】
ファミコンの『ファミスタ』で、サードゴロが転がったとき、サードが捕球して一塁に送球して楽々アウトと思ったら、ショートがサードの目の前まで走ってきていて、この送球をカットしてしまい打者走者がセーフになってしまうこと。

ラスボス【ラスボス】
ゲームのなかの最後のボスのこと。

ロケットスタート【ロケットスタート】
スーパーファミコンの『マリオカート』で、スタート直後に猛ダッシュして一瞬で最高速に達するテクニック。スタート時に、最初のシグナルの点灯した一瞬あとにアクセルボタンを押すとできる。

レインボウ【レインボウ】
タイトーの業務用『スペースインベーダー』で、前2列のタコ型の10点イン

ベーダーを最後に残すとできる、バグによる縞模様。続編の『スペースインベーダー パートII』ではプログラムされたフィーチャーとして、虹のシャワーとボーナス得点が加算される。→2段落ち

ワンツーワンツーワンツーシュート
【ワンツーワンツーワンツーシュート】
略してワンツーワンツーシュート、さらに略してワンツーシュートとも言う。スーパーファミコンの『スーパーフォーメーションサッカー』で、ゴールキーパーの目の前で、ふたりの選手がワンツーパスを繰り返し、シュートするタイミングを外して混乱させ、あわよくばパスをしているあいだにうっかりキーパーがジャンプしてしまうことも狙った、かなり姑息なシュート。パスをしている間に「ワンツー、ワンツー」と言いながらシュートすると、相手の悔しさも倍増する。

ETC.

その他

アールエフ［RF］
Radio Frequency（高周波）の略で、テレビ電波のような高い周波数のこと。ゲーム機などのRF端子というのは、映像や音をテレビの1チャンネルや2チャンネルで見られるようにするためのもので、コンピューター内部で映像と音を合成し、高い周波数（テレビ電波の形）に変換して出力する。小型のテレビ送信所ともいえるが、テレビのアンテナ端子に直接つなげなければ見られないほど微小な出力しかない。「俺様のファミコンの――端子に粘土をつめた奴は誰だ」

アッパーコンパチブル［upper compatible］
上位互換性があること。→上位互換性

アッパーコンパチビリティー［upper compatibility］
→上位互換性

アナログシンセサイザー［analog synthesizer］
アナログ回路だけで音を合成する装置、またはこれを応用して作られた電子楽器のこと。アナログシンセサイザーはデジタルシンセサイザーには真似のできない微妙に不安定で暖かみのある音が出せるので、現在でもミュージシャンやマニアには重宝されている。「ぶ厚い音のでる――がほしい」（反）デジタルシンセサイザー

アミューズメント［amusement］
娯楽全般の意だが、ゲームセンターや遊園地など、家庭用以外の遊戯マシンや、施設を指すこともある。

アミューズメントパーク［amusement-park］
従来のゲームセンターと一線を画した、新しいコンセプトによる遊戯施設。テーマパークの一種。ゲームセンターと遊園地の中間に位置し、内装の高級化やコンセプチュアル化、大型体感筐体や多数同時プレー施設などを多く持つ。ナムコ・ワンダーエッグ、GIGO、ZYXなどが代表的。

アミューズメント・マシン・ショー［Amusement Machine show］
毎年1回、夏に開催されるJAMMA（ジャマ）主催の業務用ゲームの新作発



表展示会。各ゲームメーカーが新作ゲームを展示する。問屋やオペレーターが招待される。以前は、業界関係者以外の一般客は入場できなかったが、'92年から一般客も有料で入場できるようになった。

エーエムショー [AM show]
Amusement Machine showの略。→アミューズメント・マシン・ショー

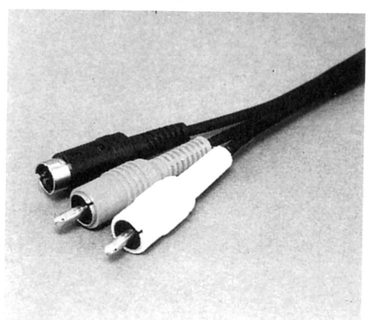
エーオーユー [AOU]
全日本アミューズメント施設営業者協会連合会の通称。Amusement Operators Unionの略。→全日本アミューズメント施設営業者協会連合会

エーオーユーショー [AOU show]
毎年1回、春に開催されるAOU主催業務用ゲームの新作発表展示会。一般の人も入場料を払えば、見て回ることができる。



エスオーエー [SOA]
Sega Of Americaの略。→セガ・オブ・アメリカ

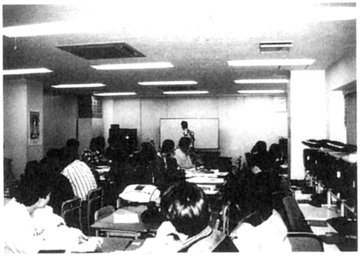
エスケーブル [S cable]
ビデオやテレビなどで使用されるY/C分離された映像信号を送るケーブルのこと。カラーテレビなどの映像信号には色の情報や明るさの情報などが含まれている。ふつうのピンケーブルを使った場合はコンポジット信号といってそれらの情報を合成した信号を送ることになるのだが、それだと、それぞれの情報が互いに影響して品質が落ちてしまう。その点Y/C分離した信号をSケーブルを使って送ると、明るさや色の情報がそれぞれ独立しているので、互いの影響が少なく、きれいな信号を送ることができる。



エニックスゲームスクール【エニックスゲームスクール】
'92年に開校した、エニックスが運営す

その他

るゲームスクール。１年制で、企画、プログラム、グラフィック、音楽までゲーム制作に必要な課題を学べる。



エヌオーエー［NOA］
Nintendo Of Americaの略。→ニンテンドー・オブ・アメリカ

エムエムシー［MMC］
→メモリーマネージメントコントローラー

エレクトリックサンダー【エレクトリックサンダー】
ゲーム少年の青春を描いた、すがやみつる原作の『ゲームセンターあらし』のなかで、主人公あらしが繰り出す超常的なテクニックのひとつ。手足の激しい移動により静電気を発生させ、コンピューターを狂わし、ゲームのスコアがグングンと上がっていく技。(類)炎のコマ

エンドユーザー［end user］
いわゆる底辺のユーザーの意だが、一般的に通常のユーザー全般を指す。パソコンなどの拡張性の高いマシンに於ては、その拡張性をほとんど使わず、単一のソフトなどを使用しているだけという意識の低いユーザーやビギナーのユーザーを指す場合もある。家庭用ゲーム機の場合、すべてのユーザーはエンドユーザーと言える。

オペレーター［operator］
①FM音源回路や装置には、１音につきふたつ以上の波形発生装置が組み込まれている。その波形発生装置ひとつひとつをオペレーターという。「このパソコンには４——のFM音源チップが組み込まれている」②機器や機械を操作、運転する人のこと。ゲーム業界ではゲームセンターの個人経営者のことを指す「俺サマは——ですが、ゲームはヘタクソです。文句あっか」

カードゲーム［card game］
トランプや花札のような、カードを使って遊ぶゲームのこと。

かんきょうソフト【環境ソフト】
画面を見たり音を聞いたりすることで、気持ちをリラックスさせたり楽しんだりすることを目的としたソフト。一般のゲームソフトはプレーヤーが参加していくことでゲームが展開するが、環境ソフトの場合はプレーヤーがなにも

その他

操作しなくても自動的に展開していく。見るだけソフトとも呼ぶ。

ギーゴ［GIGO］
'92年9月に東京、六本木にオープンした、セガとアイビスが共同経営する都市型アミューズメント施設。ポーカーやルーレットが楽しめるカジノゾーンや、カラオケゾーンなどを設け、アダルト層をターゲットにしている。全館18歳未満は入場禁止。



キャラクターデザイナー［charactor designer］
ゲームのキャラクターをデザインしたり、キャラクターのデータを作ったりする人。デザインセンス、絵心は当然必須であり、また、データ化までする場合には、コンピューターごとの特徴(ドットの大きさや比率、使える色数)などに詳しくなければならない。

ギャレッソ［GARESO］
'92年6月に千葉、津田沼にオープンしたジャレコの運営する、大型アミューズメント施設。ビデオゲーム、メダルゲームともかなりの数が設置されている。



キュウサウンドシステム【Qサウンドシステム】
音楽用CD、映画などに使われる、ふたつのスピーカーで立体音響を再現できるサウンドシステム。アーケード版ではカプコンの『天地を喰らうII』がこのシステムを採用。プレーヤー操作に応じて効果音が立体的に移動し、臨場感あふれるプレーが楽しめる。家庭用ゲームには、このシステムを採用しているソフトは現在ない。

グラフィックデザイナー［graphic designer］
①コンピューターゲーム画面に表示される背景作成やキャラクターの配置決定などグラフィック全般を担当する人。キャラクターデザインまで行なうことも多い。→キャラクターデザイナー

②雑誌や書籍などのわり付け(レイアウト)を担当する人のこと。わり付けとは、そのページ内に入れる文章や写真、イラストなどの素材をどのように配置するかを決めることである。略してデザイナーと呼ばれることもある。

ゲームキャラバン［game caravan］
ゲームソフトの宣伝のため、全国各地で行なわれるゲーム大会などのイベントのこと。

ゲームスクール［game school］
プログラミングをはじめとする、ゲーム制作に関する知識を学ぶための専門学校。ゲームメーカーが運営している場合が多い。

ゲームセンター［game center］
アーケードゲーム機をならべ、営業している場所のこと。略してゲーセンと呼ばれることが多い。「『スペースインベーダー』と『ジャンピューター』を5台ずつ並べてある、――を発見した」



ゲームデザイナー［game designer］
ゲームの内容や仕様を考え、場合によってはシナリオなどを作る人のこと。おもしろくて大胆な発想ができ、プログラマーがすぐプログラム作業に入れるような細部まで詰めた仕様書を書くことのできる能力が要求される。たとえば、敵の動きや強さ、アイテムの種類と機能、フラグの立ちかたと働き(何をするとフラグが立って、そのフラグが立っているときと立っていないときでは何がどう変わるか、というようなこと)の管理、極端なところではキャラクターがジャンプしたときの軌跡など、ゲーム中に起こりうるあらゆる可能性に、どう対処したらいいかを微に入り細に入り検討して、仕様書にまとめる作業を行なう。ただし、最近ではゲームの大規模化にともなって、立案、仕様書作成などが分業で行なわれることもある。「貴様のような、そんなおおざっぱな仕様書しか書けないような奴は、――として失格じゃ」

ゲームフリーク［game freak］
①ゲームの熱狂的ファン全般を指す言葉②田尻智が主催した日本でもっとも古いテレビゲーム同人、および同同人の会誌の名前。アーケードゲームの攻略がメインのマニアックな作りで、多くのファンを持っていた。'83年1月創刊。

その他

ゲームプログラマー[game programmer]
コンピューターゲームをプログラムする人。以前は、ゲームデザイン、グラフィックデザイン、プログラムとひとり何役も兼任していた時期があったが、コンピューターが高機能化するにつれ、とてもひとりですべてをまかなうことができなくなってきたため、現在ではプログラマーは純粋にプログラムを組むだけという場合が多い。アクションゲームを見てもわかるように、ゲームの場合とくに速い動きが要求されるので、CPUが理解できる命令にいちばん近いアセンブリ言語というコンピューター言語を使って高速なプログラム書くことが多い。

ゲームミュージシャン[game musician]
コンピューターゲームの音楽を作り、また、その音楽をコンピューターで演奏できるようにデータ化する人のこと。効果音などを手掛けることも多い。音楽の知識や作編曲能力が必要なのはもちろん、各コンピューターに搭載されている音楽機能を理解していなければならない。また、思いどおりの音を出すためには音源チップを直接操作しなければならないため、ある程度のプログラミング知識も要求される。

ゲームモニター [game monitor]
ゲーム制作者に依頼されて、完成まえのサンプルゲームを試験的にプレーする人。ゲームモニターが遊んでみた感想をもとに、バランスの悪い部分や難易度の調節をする。「オレ、――をやったから、あのゲームの最後のボスを発売まえから知ってたんだぜ、エッヘン！」(類)テストプレーヤー

コアこうそう【コア構想】
NECホームエレクトロニクスのゲームマシン、PCエンジンにおいて提唱された機能拡張構想。ゲームマシン本体を核(コア)とし、裏面の拡張バスに多種の周辺機器を接続することによって、機能を拡張する。当時、任天堂のファミリーコンピュータが同種の拡張バスを持たなかったことから拡張性の壁に突き当たったのに対し、初めからそれを考慮した画期的構想とされた。この構想から、AVブースター、イラストブースター、CD・ROM²システムなどが発売された。この種の拡張バスは、その後セガエンタープライゼスのメガドライブ、任天堂のスーパーファミコンなどにも常識的に装備されるようになった。

コインオプ【コインオプ】
コインオペレーションの略。コイン、つまり金銭でプレーできる遊びが用意されたゲーム場などを指す。ゲームセンターと同義。→ゲームセンター

コスチュームプレー［costume play］
まんがやアニメ、ゲームなどのキャラクターの衣装をまとい、変装すること。日本では、コミケット（まんが同人誌即売会）会場などに大量に出没することで有名。略してコスプレとも呼ばれる。「真冬にラムちゃんの——をしていた人が凍死してしまった」「スライムの——は情けない」



コスプレ【コスプレ】
→コスチュームプレー

コネクター［connector］
機械と機械をつなぐケーブルの両端の端子や、その端子を差し込む差し込み口のこと。ふつうはいくつかの端子（ピン）が束になっているものをコネクターといい、マイク端子やヘッドホン端子のように端子がひとつしかないものはプラグやジャックと呼ぶことが多い。「パソコン通信をしたければコンピューターのＲＳ232C——にモデムを接続するとよいのじゃ」

コンシューマー・エレクトロニクス・ショウ［consumer electronics show］
毎年２回、１月と６月にラスベガスとシカゴで開催される、全米家電メーカーの総合発表展示会のこと。懐中電灯やテレビからコンピューターゲームまで、アメリカで発売される家庭電化製品の新商品のほとんどが出展されるというビックイベント。略して CES（セス）と呼ばれることが多い。



コンシューマー［consumer］
消費者。製品を購入し使用する人々。

コンシュマー・ソフトウエア・グループ［consumer software group］
ナムコが主催する、家庭用ゲーム機のソフトメーカーが集まった団体。多くのソフトメーカーが所属している。年２回、東京、大坂など４ヵ所で同グループ主催の販売促進のための発表展示会が催されている。略して CSG（シーエスジー）と呼ばれることが多い。

サードパーティー【サードパーティー】
あるハードウェアの発売、正式な技術サポートを行なっている企業以外のメーカーの総称。そのハードに対応するソフトを製造、販売しているメーカー。たとえば、ファミコンやスーパーファミコンのソフトを発売しているメーカーは、すべて任天堂のサードパーティーにあたる。

シィーディィージー［CD+G］
CD Graphicsの略。音楽用CDにはデジタル化された音のデータのほか、収録されている曲の演奏時間、頭出しを早めるために必要な〝どの曲がどの位置から始まるか〟という情報などが記録されている。が、それでも、まだ使用されていない部分がいくらか残っている。CD+Gとはこの未使用部分を静止画データの記録に利用するための規格のことで、約8秒ごとに1枚の絵を入れることができる。この規格に基づいて作られたソフトはCD+G対応プレーヤーで再生することによって静止画を見ることができる。静止画といってもスクロールなどの簡単な機能は用意されているので、ある程度の表現は可能。なお、CD+GはこれまでのCDの上位互換性を持っており、音楽データも従来どおり記録されている。この音楽データ部分だけならばふつうのCDプレーヤーでも再生できる。「CD・ROM²で——を再生しようぜ」

シーエスジー［CSG］
consumer software groupの略。→コンシューマー・ソフトウエア・グループ

ジークス［ZYX］
'92年12月に十條開発が東京、王子に開設した大型アミューズメント施設。950坪の広さを誇る。



ジャパンテレビゲームチェーンきょうかい【ジャパンテレビゲームチェーン協会】
中古ソフト、ハードを取り扱うファミコンチェーン店の設立した協会。現在、カメレオン倶楽部、エフシーアール、ブルート、TVパニック、わんぱくこぞう、モンキーランド、ドキドキ冒険島の7社が所属。著作権侵害をしない、レンタルを行なわないなどの会則が挙げられている。通称JAG。

その他

ジャマ［JAMMA］
日本アミューズメントマシン工業協会の通称。Japan Amusement Machinery Manufactures Associationの略。→日本アミューズメントマシン工業協会

しょしんかい【初心会】
①玩具流通問屋が組織する団体。②①が主催する、スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ用ソフトの新作展示発表会の通称。基本的に、問屋や小売業者がゲームソフトを発注するためのイベントだが、'92年から一般客が入場可能になった。正式には、初心会ソフト展示会 ファミコンスペースワールドという。



シンセサイザー［synthesizer］
①音を合成して作る方式の電子楽器のこと。略してシンセとも呼ばれる。→アナログシンセサイザー、デジタルシンセサイザー　②複数の周波数を足したり引いたりして組み合わせ、特定の周波数を作り出す装置。チューナーやラジオで放送局の電波を受信するさいに、放送局の送信周波数と同じ周波数を作り出して同調させる（周波数を合わせる）ときなどに使用される。

スーパーマリオクラブ【スーパーマリオクラブ】
任天堂が行なっている、ファミコンを利用したネットワークサービス。無差別に選ばれたゲームモニターが、発売まえのファミコンやスーパーファミコンのソフトを評価している推奨ソフト速報や、海外ソフト情報、ゲームメーカーからの情報など、さまざまなコーナーが用意されている。アクセスするためには、ファミコン以外に専用の通信アダプターが必要になる。

セガ・オブ・アメリカ［sega of america］
セガ・エンタープライゼスのアメリカにおける現地法人。同社のゲームソフト、及びハードを現地で制作、販売することを業務とする。

セガ・オブ・ヨーロッパ［sega of europe］
セガ・エンタープライゼスのヨーロッパにおける現地法人。（類）セガ・オブ・アメリカ

セガ・ゲームとしょかん【セガ・ゲーム図書館】
①セガネット（セガ・ネットワークサー

ビス）を利用するために必要な通信用のソフトのこと。メガモデムに同梱して発売されている。②セガネットで受けられる有料のサービス。電話回線を通して利用者にゲームを供給してくれる。現在はサービスを休止している。

セガネット【セガネット】
メガドライブを端末としたネットワーク。メガドライブに、メガモデム、ネットワーク用ソフト『セガゲーム図書館』を組み合せて使う。ホストコンピューターはセガ社内に設置され、メガドライブの新作ゲーム紹介、アーケードゲーム情報などに混じって、ゲームのダウンロードサービスも行なわれた。現在はサービスを休止中。

セガネット・ニュース【セガネット・ニュース】
セガネット(セガ・ネットワークサービス)で受けられる無料のサービス。メガドライブの新作ソフトの紹介、セガのアーケードゲームの紹介など5種類の情報コーナーが用意されていた。現在はサービスを休止中。

セス［CES］
Consumer Electronics Showの略。→コンシューマー・エレクトロニクス・ショー

ぜんにほんアミューズメントしせつえいぎょうしゃきょうかいれんごうかい【全日本アミューズメント施設営業者協会連合会】
ゲームセンターの個人経営者の集まった団体。通称AOU(エーオーユー)。

そうさせん【走査線】
テレビの絵が動いて見えるのは、パラパラまんがや映画のフィルムと同じ原理で、静止画(止まっている絵)を1秒間に25枚〜30枚という速さで連続して映し出しているからだが、テレビの場合、その1枚1枚の絵はじつはたくさんの色が含まれた横線の集まりでできている。この横線のことを走査線という。日本やアメリカで使われているNTSCという方式では、横線の本数は525本と決められているが、PALやSECAMといったほかの方式では本数が異なる。放送局ではビデオカメラで撮った絵を525本の横線に分解し、上から順番に1本め、3本め、5本め……と奇数番めの横線を画面のいちばん下まで送信し、再び上から2本め、4本め、6本め……と偶数番めの横線を送信している。受信したテレビ電波を表示するには、この線をブラウン管や液晶画面などに同じ順番で描いていけばいいわけだ。

だきあわせはんばい【抱き合わせ販売】
『ドラゴンクエスト』シリーズなどの

有名なソフトが販売されるさい、売れ残りのソフトといっしょに、セットで売られること。「オレ、『ドラクエV』を——で買わされてクソゲーが2つもついてきたよ」

ちょくえいてん【直営店】
ゲームメーカーが経営しているゲームセンターのこと。経営メーカーの新作ゲームがより早く入荷していることが多い。ナムコのキャロット、シグマのファンタジア、セガのハイテクセガなどが有名。「セガの——なのに、ナムコのゲームばかり置いてあった」

デジタルシンセサイザー［digital synthesizer］
音をデジタルで処理、合成する装置、またはこれを応用して作られた電子楽器のこと。アナログシンセサイザーではたくさんの倍音を含んだ音をまず最初に作って、余分な倍音を削りながら音色を作るが、デジタルシンセサイザーでは簡単な波形どうしを合成して音を作っていく。なお、この〝合成する〟という作業はすべてデジタル演算で行なわれるので、どんな複雑な処理をしても音が悪くならないのが特徴。FM音源もデジタルシンセサイザーの一種。→FM音源 (反)アナログシンセサイザー

テストプレーヤー［test player］
完成まえのゲームを試験的にプレーして、バランスの良し悪しを見たり、バグを捜し出す作業をする人。ゲームモニターは、メーカーが依頼した一般のユーザーがほとんどだが、テストプレーヤーは制作スタッフの一員であることが多い。ゲームモニターのように、プレーした感想を述べるだけではなく、ゲーム上のまちがいを捜し出すことが義務になっている。(類)ゲームモニター

といざらす【トイザらス】
①アメリカの大型玩具チェーンTOYS〝Я″USの日本法人、日本トイザらスのこと。問屋を通さずに直接メーカーと取引する商法で大量に格安の商品を販売することを実現。アメリカで大成功した。日本での出店は'91年からで、神奈川県相模原市に1号店を開店。②日本トイザらスのチェーン店舗。

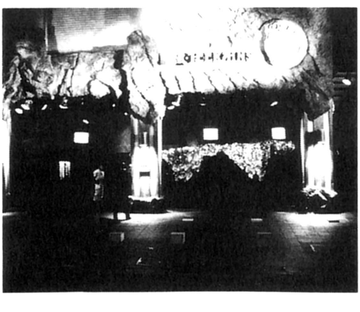


とうきょうおもちゃショー【東京おも

ちゃショー】
日本国際見本市協会が主催する、新作玩具の発表展示会。家庭用ゲームハード、ソフトも出展される。



ドクター・ジーカンズ［Dr.jeekahn's］
'91年3月、東京、渋谷にオープンした都市型アミューズメントパーク。プレーヤーがレーザーガンを使用して、エイリアン退治に挑戦する体感シューティングフロアーや、近未来のカジノをイメージしたメダルゲームのコーナーがある。入館時にプリペイドカードを購入するシステム。基本的に18歳未満は入場禁止。'92年7月から入り口に設置された体感シミュレーター『ベンチュラー』と『バトルテック』に限り、年齢に関係なく楽しめる。→ベンチュラー、バトルテック



ドッグ［DOG］
Disk Original Groupの略。'86年7月スクウェア、マイクロキャビン、シンキングラビット、キャリーラボ、システムサコム、クリスタルソフト、エム・エー・シーの、当時パソコンソフトメーカー7社が参加してできたファミコンソフトの開発グループ。ゲームソフトはすべてディスクカードで制作し各メーカー名をブランドとしたDOG共通パッケージで、スクウェアが販売した。同グループ製ゲームに『ディープダンジョン』、『雷神-RISING-』などがある。その後ファミコンのソフト市場がメガROMを使用したROMカートリッジ中心となると、自然的に消滅した。

トレルワン［TRELL-ONE］
'92年6月に神奈川、横浜に開設された、シグマが運営するアミューズメン



その他

ト施設。メダルゲームやビデオゲームのほかに、カジノとバーが一体になった大人向けのフロアーもある。２フロアー利用して、計32台もの『バトルテック』が設置されているのがウリ。→バトルテック

ナムコ・ワンダーエッグ【ナムコ・ワンダーエッグ】
'92年2月にナムコが東京、二子玉川に建設したアミューズメントパーク。『ギャラクシアン³』や『ドルアーガの塔』などの大型多人数体感ゲームがセールスポイント。'95年までの期間限定で開催している。



にほんアミューズメントマシンこうぎょうきょうかい【日本アミューズメントマシン工業協会】
日本の業務用ビデオゲーム機メーカーが集まった団体。セガ、ナムコを始めとする多くのメーカーが所属している。現在は、セガ・エンタープライゼスの中山社長が会長を務めている。

にんてんどうエンターテイメント【任天堂エンターテイメント】
'91年9月に発足した任天堂製ゲームマシン、ソフトのフランチャイズショップ。テレビゲームの販売の現場を整理し、商品の仕入れや在庫の管理までもシステム化しようという試み。'93年3月現在、全国で2127店舗を展開中。

ニンテンドー・オブ・アメリカ
[nintendo of america]
任天堂のアメリカでの現地法人。任天堂製ゲームソフト及びハードの、現地での制作、販売を業務とする。本社はワシントン州シアトル。

ニンテンドー・オブ・ヨーロッパ
[nitendo of europe]
任天堂のヨーロッパでの現地法人。本社は西ドイツのボン。(類)ニンテンドー・オブ・アメリカ

にんてどうでんつうゲームセミナー
【任天堂・電通ゲームセミナー】
任天堂が大手広告代理店の電通と合同で主催したコンピューターゲームに関する講習会。'90年に開校され、以来'92年まで毎年行なわれてきたが、'93年以降の開校は未定。コンピューターゲームに携わる優秀な人材を発掘育成するのが目的で、毎回100名の限定募集。そのなかの30数名がアドバンスドコース

にすすめるという小数精鋭システムだった。

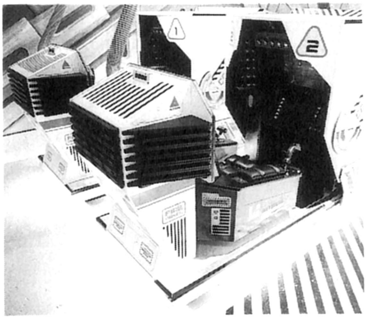
バーチャルリアリティー［virtual reality］
仮想現実感。コンピューターやテレビゲームのモニター上で、現実世界を限りなくリアルにシミュレートしようという発想のこと。それから発展して、現在ではヘッドマウントディスプレーやデータグローブを使った一種の体感システムが一般的になっている。

ハイビジョン［hi-vision］
NHKが開発した次世代テレビ規格。現在のテレビ画面の比率が縦3対横4なのに対し、ハイビジョンは縦9対横16とワイド。また、画面の緻密さを決める走査線の数も現在のテレビが525本なのに対し、ハイビジョンでは1125本と倍以上に増えており、超細密な映像が楽しめる。ただし、ハイビジョン映像を放送しようとすると情報量が多いぶん、現在のテレビの何チャンネル分もの広い幅の電波が必要になる。そこで有力視されているのが放送衛星から放送する方法である。衛星からのテレビ電波は地上のテレビ電波よりかなり高い周波数を使っており広い幅の電波があるていど自由に使えるからだ。といっても、やはりそのまま放送するにはまだ無理があるためMUSEという方式で圧縮される。

ハドソンゲームスクール【ハドソンゲームスクール】
'91年に開校した、ハドソンの運営するゲームスクール。コンピューターゲームに携わる人材を育成することを目的としている。小数精鋭主義がモットーになっている。



バトルテック［battletec］
本来テーブルトークのロールプレイングゲームから発展した、アメリカ製のアーケード用マルチプレーヤーゲーム。プレーヤーはそれぞれ2足歩行の人型



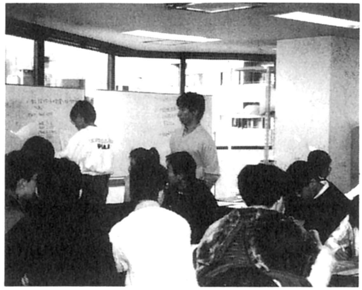
その他

ロボットに乗り込み、4人ひと組みで相手チームと戦う。日本では神奈川、横浜のトレルワンと東京、渋谷のドクター・ジーカンズに設置されている。また、ビクター音楽産業からスーパーファミコン用ソフトに同名ゲームが移植された。

パワーゲームパークしぶやタイトーステーション【パワーゲームパーク 渋谷タイトー ステーション】
'93年2月にタイトーが東京、渋谷に開設した、地域密着型のアミューズメント施設。大型の体感シミュレーターなどのアトラクションのほか、渋谷にある店や公共施設の情報提供もしている。



バンタンでんのうじょうほうがくいん【バンタン電脳情報学院】
'91年に開校した、バンタンデザイン研究所が運営する、ゲームスクール。ゲームメーカーだけではなく、コンピューター会社への就職を考えたカリキュラムも用意されている。



ビデオゲームミュージック[video game music]
アーケードビデオゲームや家庭用ビデオゲームなど、ビデオゲーム全般の音楽のこと。効果音まで含めてこう呼ぶこともある。

ヒューマン・クリエイティブ・スクール【ヒューマン・クリエイティブ・スクール】
'89年に開校した、ヒューマンの運営する、ゲームスクール。ゲームデザイナーなど、コンピューターゲームに携わる人材を育成することを目的としている。この種のゲーム学校としてはもっ



その他

とも古く、すでに多くの人材をゲーム業界に送り出している。

ファミコンスペースワールド【ファミコン スペースワールド】
→初心会

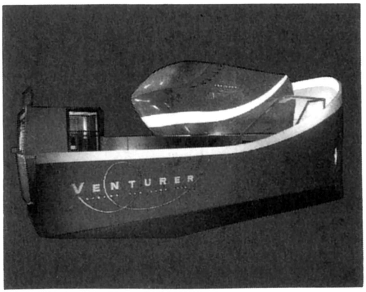
ファミコン・トレード【ファミコン・トレード】
証券会社国内最大手、野村証券が始めた任天堂のファミリーコンピュータを端末とした在宅株式投資システム。ファミコンに、専用の通信用アダプター、バッテリーバックアップ式のRAMカード、テンキーつき専用パッドを組み合わせて使う。電話回線を通じて、自宅でくつろぎながら株式投資が出来るのがセールスポイント。野村証券以外にも、山一証券、大和証券を始めとする多くの証券会社がこのシステムに参入した。現在はサービスを中止。(類)ホーム・トレード、ファミリー・トレード

ファミコンネット【ファミコンネット】
ファミリーコンピュータを端末として、電話回線を通じてネットワークをおこなおうというシステムの一般的呼称。ファミコン・トレードや、ファミコンホームバンキングがこれに当たる。パソコンに見られるような本格的情報ネットワークはいまだ実現していない。

ファミコンホームバンキング【ファミコンホームバンキング】
'89年の秋にスタートした、NTTデータ通信と都市銀行6行によるホームバンキングシステム。原理的にはファミコンによる株式投資システムと同じで、自宅にいながらにして自分の銀行口座の残高照会、振り込みなどができるというもの。現在はサービスを中止している。

ブイジーエム［VGM］
ビデオゲームミュージックの略。→ビデオゲームミュージック

ベンチュラー［venturer］
イギリス製の体感シュミレーター。レース、スキー、急流くだりなど数種類のソフトが用意されている。東京、渋谷のドクター・ジーカンズに設置されている。



ボードゲーム［board game］
オセロや囲碁、将棋、またはすごろく

のような、板の上で遊ぶゲームのこと。

ほのおのコマ【炎のコマ】
ゲーム少年の青春を描いた、すがやみつる原作の『ゲームセンターあらし』のなかで、主人公あらしが繰り出す超常的なテクニックのひとつ。ボタンやレバーを秒間200万回以上叩き、手から炎を出すという技で、効果は自機がワープしたり、す速く移動できたりする。
(類)エレクトリックサンダー

メディアミックス［media mix］
同じ商品を異なるメディアで発売し、宣伝の相乗効果を狙ったもの。たとえば、同じ作品を小説、ゲーム、テレビ、などで同時に出版、放送すること。

メモリーマネージメントコントローラー［memory management controller］
ファミコンが一度に扱えるメモリーは64Kバイトまでだが、その一部(8Kバイトや16Kバイト)をそのときどきに応じて切り替えることができれば、より多くのメモリーを扱うことができる。メモリーマネージメントコントローラーはそのためのメモリー切り替え用ICで、CPUからの命令を受けると、それに従ってメモリーを切り替える。1メガビットや4メガビットといった大容量のROMを使用しているファミコンカートリッジには必要不可欠なIC。

ユーザー［user］
使用者のこと。

リメイクばん【リメイク版】
以前あったものを、再び作り直すこと。その際、時代の変化に対応するために、演出を多少変えたりすることが多い。「森高の『17才』は南沙織の『17才』の――なのです」

リングモジュレーター［ring modulator］
アナログシンセサイザーなどで使われている、かけ算回路のこと。ふたつの入力端子に違った周波数の音を入力すると、そのふたつの周波数の差(引いたもの)と和(足したもの)が出力される。もとの音が和音だったとしてもこの回路を通すと不協和音のようになってしまい、また、音色の変化も激しいので、鐘などの金属的な音を作るのに適している。

INDEX

参考文献一覧

ホーテンス・S・エンドウ著 近代プログラマの夕（ゆうべ）／アスキー
月刊アスキー1990年７月号、1992年７月号／アスキー
月刊アスキーなんでも相談室１、２／アスキー
土井利忠、伊賀章著 新版ディジタル・オーディオ／ラジオ技術社
最新音楽用語事典／リットーミュージック
新英和・和英中辞典(電子ブック版)／研究社
広辞苑第3版(電子ブック版)／岩波書店
長尾真他著 岩波情報科学辞典／岩波書店
高橋三雄監修 わかりやすいコンピューター語辞典／ナツメ社
片山泰男著 MPEG の概要と標準化動向／インターフェース、CQ 出版社
日経パソコン新語辞典93年版／日経 BP 社
新明解ナム語辞典／日本ソフトバンク
栗田稔著 スタジオことば2001／兼六館出版
月刊ゲーメスト増刊 ザ・ベストゲーム／新声社

ASCII MOOK
ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ
ゲーム用語事典

1993年7月22日発行

著　者　斉藤伸　上野利幸　渋谷洋一
発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
編集長　浜村弘一
編　集　週刊ファミコン通信編集部
（担当:永野恵美子）

レイアウト　小林昌子

発行所　株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル

印刷所　凸版印刷株式会社
Printed in japan

1030203

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ

ゲーム用語事典

ゲームプレーヤーの知恵ぶくろ
ゲーム用語事典

アスキー出版局

定価980円（本体951円） アスキームック T1063596710981 雑誌63596-71